

NUMER 1

WIDOK.

WRO MEDIA ART READER

OD KINA ABSOLUTNEGO DO FILMU PRZYSZŁOŚCI

KSIĄŻKA + DVD

 WRO
ART
CENTER

WIDOK. WRO MEDIA ART READER

NUMER 1

WIDOK. WRO MEDIA ART READER

NUMER 1

OD KINA ABSOLUTNEGO DO FILMU PRZYSZŁOŚCI

Materiały z historii eksperymentu w sztuce ruchomego obrazu

Redakcja
Violetta Kutlubasis-Krajewska, Piotr Krajewski

This publication includes a DVD (Polish and English with subtitles)

English translation of the book available at www.wrocenter.pl/widok

Publikacja dofinansowana ze środków Miasta Wrocław

© Copyright by Fundacja WRO Centrum Sztuki Mediów, Wrocław 2009

ISBN 978-83-921797-6-4

www.wrocenter.pl/widok

Na okładce: kadr z filmu *Pharmacy* (Bruce Checefsky, 2001), rekonstrukcji filmu

Franciszki i Stefana Themersonów *Apteka* z 1930 r.

SPIS TREŚCI

VIOLETTA KUTLUBASIS-KRAJEWSKA, PIOTR KRAJEWSKI WPROWADZENIE	6
---	---

PIOTR KRAJEWSKI ZMIERZCH TAŚMOWEGO NOŚNIKA	12
--	----

ERKKI HUHTAMO PLAY! STOP! FORWARD! REWIND! REFLEKSJE NAD TAŚMĄ JAKO NOŚNIKIEM	18
---	----

ERKKI HUHTAMO PODSTAWY EKRANOLOGII	24
--	----

RYSZARD W. KLUSZCZYŃSKI PRZEOBRAŻENIA SZTUKI MEDIÓW (OD FILMU DO SZTUKI INTERAKTYWNEJ)	34
--	----

WILLIAM MORITZ FILM ABSOLUTNY	60
---	----

JAROSŁAW KAPUŚCIŃSKI MCLAREN: SYNERGISTA	66
--	----

PIOTR KRAJEWSKI OBRAZY Z RECYKLINGU, OBRAZY Z ODZYSKU. REMIKS, SAMPLING, SCRATCHING... O KINIE FOUND FOOTAGE	72
--	----

LEV MANOVICH SIEDEM LUB NAWET OSIEM RZECZY, KTÓRYCH MOŻEMY SIĘ NAUCZYĆ OD DZIGI WIERTOWA, BY UCZYNIĆ NOWE MEDIA BARDZIEJ INTERESUJĄCYMI	82
---	----

DVD	88
NOTA COPYRIGHTOWA	92
INDEKS NAZWISK	96
INDEKS TYTUŁÓW	98

WPROWADZENIE

Publikacją *Od kina absolutnego do filmu przyszłości. Materiały z historii eksperymentu w sztuce ruchomego obrazu* rozpoczynamy nowy cykl wydawniczy pod nazwą *Widok. WRD media art reader*, którego kolejne tematyczne tomy zawierać będą materiały z teorii, estetyki i historii sztuki nowych mediów.

Widok to określony punkt widzenia; to także nazwa ulicy, przy której mieści się otwarte w 2008 roku Centrum Sztuki WRD. Zgodnie z przyjętą nazwą – właśnie przez pryzmat kolekcji i archiwum Międzynarodowego Biennale Sztuki Mediów WRD – seria daje wgląd w zjawiska kulturowe i artystyczne z obszaru nowych mediów. Jest to zatem *Widok* kształtowany przez dzieła, tematy i osobowości obecne przez niemal dwadzieścia lat istnienia WRD – formacji prezentującej zagadnienia przenikania się sztuki, technologii i zjawisk społecznych, wynikające z przeobrażeń obszarów twórczości i narzędzi kulturowej komunikacji.

Opracowane tematycznie publikacje przynosić będą teksty, wykłady i wystąpienia wybitnych specjalistów, zarejestrowane podczas Biennale WRD oraz płyty DVD z bogatym wyborem filmów i materiałów wideo. Tematem obecnego, rozpoczynającego serię tomu *Od kina absolutnego do filmu przyszłości* są występujące w każdej epoce kina nietypowe praktyki artystyczne budowane z dala od kinematografii rozumianej jako przemysłowe wytwarzanie obrazów.

W pierwszej części książki zamieszczamy teksty proponujące ogólniejszą perspektywę ujęcia przemian sztuki ruchomego obrazu, jego podstawowych interfejsów i ewolucji ekranów, a także omawiające taśmę jako nośnik dzieła sztuki.

Zmierzch taśmowego nośnika Piotra Krajewskiego daje opis twórczości poprzez refleksję nad rolą, jaką w sztuce ruchomego obrazu odegrała taśma – podstawowy dla niemal całego XX stulecia nośnik audiowizualny. Uwagi te sformułowane zostały w okresie przechodzenia od nośników linearnych i analogowych w obszar środowiska cyfrowego w ostatnich latach XX wieku, które stało się udziałem nie tylko awangardowej twórczości, ale i całej kultury¹.

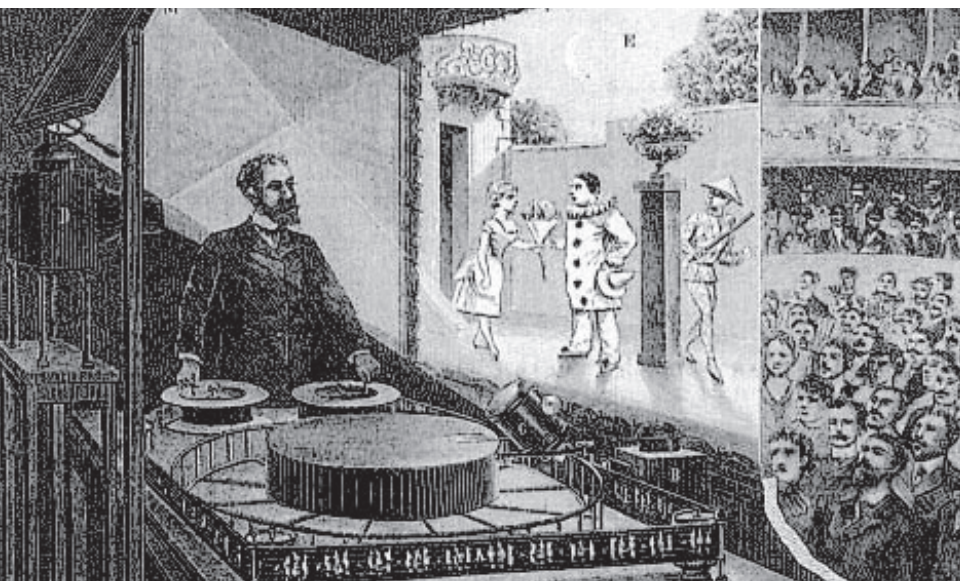
Następujące kolejno dwa eseje historyczne Erkkiego Huhtamo – profesora Uniwersytetu Kalifornijskiego w Los Angeles (UCLA) – poświęcone są odpowiednio taśmie i ekranowi. Tekst *Play! Stop! Forward! Rewind! Refleksje nad taśmą jako nośnikiem* powstał, podobnie jak *Zmierzch taśmowego nośnika*, z okazji Biennale WRD 99 – *Siła taśmy*². Oba ukazały się wówczas w katalogu Biennale. *Podstawy ekranologii*, tekst dwa lata późniejszy, ukazał się z kolei

.....
1 Piotr Krajewski, *Zmierzch taśmowego nośnika*, [w:] Piotr Krajewski, Violetta Kutlubasis-Krajewska [red.], *WRD 99 Media Art Biennale – The Power of Tape/Siła taśmy*, katalog, Wrocław 1999, ss. 7–14.

2 Erkki Huhtamo, *Play! Stop! Forward! Rewind! Refleksje nad taśmą jako nośnikiem*, [w:] ibidem, ss. 15–20.

w katalogu Biennale WRO 01 – *Ekrany*³. W przeciwieństwie do taśmy, która w końcu XX wieku gwałtownie traciła swą dominującą pozycję, w tym samym czasie następuje prawdziwa ekspansja ekranów. Rozpowszechnienie małych osobistych monitorów – przenośnych, towarzyszących użytkownikom niemal w każdej sytuacji telefonów komórkowych i laptopów – a także wielkoformatowych elektronicznych displayów w przestrzeni miejskiej, zapoczątkowało prawdziwą ofensywę elektronicznego obrazu, tak w przestrzeni prywatnej, jak i publicznej. Tematem sympozjum zorganizowanego w ramach biennale w 2001 roku była właśnie ta ewolucja.

Teksty Erkkiego Huhtamo doczekały się licznych przedruków oraz zapoczątkowały dalsze publikacje autora na ten temat.



Charles-Émile Reynaud
Théâtre Optique
Paryż 1892

Anonimowa rycina przedstawiająca pierwszą publiczną projekcję ruchomych obrazów odtwarzanych z taśmy. Reynaud zastosował udoskonaloną latarnię magiczną i ręcznie przesuwaną na szpulach taśmę papierową z rysowanymi postaciami

Obszerny tekst Ryszarda Kluszczyńskiego, jednego z największych polskich autorytetów w dziedzinie sztuki multimedialnej, zatytułowany *Przeobrażenia sztuki mediów [od filmu do sztuki interaktywnej]*, zamyka pierwszą część publikacji. W przeciwieństwie do poprzednich – drukowanych w niemal niezmienionej historycznej postaci – tekst profesora Kluszczyńskiego jest znacznie rozwiniętą w ostatnich latach refleksją nad problematyką podjętą w szkicu *Kultura audiowizualna wobec interaktywnego wyzwania*, napisanym do katalogu Biennale WRO 95⁴. Obecnie ukazuje się w formie będącej uzupełnioną wersją artykułu opublikowanego w roku 2007

.....
3 Erkki Huhtamo, *Podstawy ekranologii*, [w:] Violetta Kutlubasis-Krajewska, Piotr Krajewski, Agnieszka Kubicka-Dzieduszycka [red.], *WRO 01 Screens/Ekrany*, katalog, Wrocław 2001, ss. 4-21.

4 Ryszard W. Kluszczyński, *Kultura audiowizualna wobec interaktywnego wyzwania*, [w:] Piotr Krajewski, Ola Celejewska [red.], *WRO 95 Festiwal Wizualnych Realizacji Okołosztukowych / Media Art Biennale*, katalog, Wrocław 1995, s. 24.

w książce *MediaArHistories* pod redakcją Olivera Graua⁵. W języku polskim ukazuje się po raz pierwszy.

Podstawę drugiej części tekstów tego tomu stanowią trzy wybrane wątki: zjawisko kina absolutnego – abstrakcyjnej praktyki filmowej rozwijającej się od lat 20. XX wieku; zjawisko kina found footage – rozwijającego się równoległe do kinematografii, a potem także telewizji, subwersywnego recyklingu obrazów – oraz – i to jest wątek trzeci – współczesne medialne eksperymenty odnoszące się w swoisty sposób do języka kina lub filmowej tradycji przenoszonych na grunt digitalnych i nieliniowych strategii. Wybrane zagadnienia ukazują, jak idee form uwolnionych od literackiego i psychologicznego balastu szukają swej estetycznej autonomii. Podobnie taśma, jako nośnik dzieła sztuki, wychodzi wraz z przemianami technologii od celuloidowego paska, poprzez dalej fizyczno-analogową postać zapisu wideo – do abstrakcji zapisu cyfrowego. Ten z kolei mieści całą możliwą skalę pomiędzy abstrakcją a konwencją fabularną, dokładając, niezależnie od przyjętej stylizacji, możliwość interakcji z widzem.

O kinie absolutnym pisze i wypowiada się William Moritz (1941-2004) – profesor California Institute for the Arts (CalArts) w Valencii – jeden z największych światowych autorytetów w dziedzinie abstrakcyjnego kina i animacji, którego pokaz *Historia muzyki wizualnej* na Biennale WRO 90, a następnie wykłady podczas WRO 99, stanowiły niezwykle bogatą prezentację tej tematyki. Trzymany przez Państwa *Widok* przynosi przejrane i poprawione tłumaczenie artykułu *Film absolutny*, którego pierwodruk ukazał się właśnie w katalogu WRO 99 – *Siła taśmy*⁶. Dodatkowo na płycie DVD zawarte są obszernie komentarze do prezentowanych filmów kina absolutnego, zarejestrowane podczas wykładów Williama Moritza w ramach WRO 99. Moritz nie ujął w tym wystąpieniu twórczości kanadyjskiego filmowca-eksperymentatora Normana McLaren, traktując ją jako odrębne zjawisko, niemieszczące się w nakreślonej przez siebie koncepcji filmu absolutnego. Dlatego, jako swoisty suplement do problematyki kina absolutnego, zamieszczamy także artykuł *McLaren: Synergista* autorstwa Jarosława Kapuścińskiego⁷, pianisty i kompozytora intermedialnego, podobnie jak McLaren poszukującego w audiowizji głębokich związków obrazu i dźwięku. Profesor Kapuściński prowadzi obecnie Intermedia Performance Lab na Stanford University.

O zjawisku found footage pisze Piotr Krajewski w tekście *Obrazy z recyklingu, obrazy z odzysku. Remiks, sampling, scratching... O kinie found footage*⁸, zwracając w nim uwagę na istotę materiałowej praktyki wykorzystującej gotową taśmę filmową. Wprowadzane w miejsce normalnego przezroczystego montażu ułatwiającego przyjmowanie treści różne formy nieciągłości, szumy, zerwania, rysy, rozmaite prędkości odtwarzania, manipulowanie ostrością, koloryzacje i zdjęcia negatywowe, wreszcie zakłócenia obrazu i desynchronizacje dźwięku – to najczęstsze operacje dokonywane

5 Ryszard W. Kluszczyński, *From Film To Interactive Art: Transformations In Media Art*, [w:] Oliver Grau [red.], *MediaArHistories*, MIT Press, 2007.

6 William Moritz, *Film absolutny*, [w:] Piotr Krajewski, Violetta Kutlubasis-Krajewska [red.], *WRO 99 Media Art Biennale – The Power of Tape/Siła taśmy*, katalog, ss. 126-137.

7 Jarosław Kapuściński, *McLaren: Synergista*, [w:] ibidem, ss. 164-173.

8 Piotr Krajewski, *Obrazy z recyklingu, obrazy z odzysku. Remix, sampling, scratching... O kinie found footage*, [w:] ibidem, ss. 148-157.

na zawłaszczanym materiale filmowym. Towarzyszy im ucieczka od propagandowej wyrazistości, pierwotnego znaczenia lub użytkowej intencjonalności w wypadku, gdy dostarczycielem materiałów był przemysł filmowy, informacyjny lub reklamowy. Found footage to rzadka niegdyś strategia artystów osobnych, jak Bruce Conner, Ken Jacobs, Chick Strand, Zygmunt Rytka, Józef Robakowski, artystów aktywistów z Apsolutno w Serbii lat 90., czy teoretyków-artystów, jak sytuacjoniści we Francji lat 60.-70., w ostatnim okresie zyskująca w sztuce współczesnej znaczną popularność.

Część tekstową *Widoku* kończy wykład Lva Manovicha *Siedem lub nawet osiem rzeczy, których możemy się nauczyć od Dzigi Wiertowa, by uczynić nowe media bardziej interesującymi*, wygłoszony podczas sympozjum *Geo/InfoTerritory* w ramach Biennale WRO 97. Wykład, któremu towarzyszyła projekcja *Człowieka z kamerą* Wiertowa, zawiera szkicowo potraktowane zagadnienia, rozwinięte przez autora w systematyczną teorię w wydanej w 2001 roku książce *Language of New Media*, która zapewniła Manovichowi miano czołowego teoretyka dziedziny.

DVD

Zasadą readera WRO jest włączenie do publikacji materiałów wizualnych pochodzących z kolekcji Fundacji WRO Centrum Sztuki Mediów lub archiwum Biennale WRO, gromadzących – tak w formie prac i projektów artystycznych, jak i komentarzy artystów oraz wystąpień teoretyków – liczne przykłady omawianych zjawisk i procesów. Zagadnienia ilustrują linearne i nielinearne realizacje, pokazujące różnorakie, czasem współwystępujące, drogi rozwoju estetyki mediów od filmu absolutnego, przez wideo i animacje komputerowe, do projektów sieciowych i instalacji. Nie zawsze, ze względu na respektowanie praw autorskich i ograniczenia stawiane przez twórców lub ich spadkobierców, reprezentowane są wszystkie wspomniane w tekstach historyczne dzieła. Tak jest na przykład w wypadku wykładu Williama Moritza: na płycie znajduje się pełny tekst wypowiedzi, ale brak jest wymienionych w nim przykładów filmowych. Większość z nich zainteresowany czytelnik znajdzie jednak na licznych portalach internetowych, gdzie umieszczają je miłośnicy niezważający na prawne ograniczenia.

Podział materiałów zamieszczonych na DVD odpowiada trzem wątkom poruszonym w części tekstowej publikacji. Kino absolutne reprezentowane jest zarówno przez klasyczne, historyczne realizacje, których omówienia znajdziemy w wykładzie Williama Moritza, pieczołowite rekonstrukcje Bruce'a Checefsky'ego zaginionych filmów Franciszki i Stefana Themersonów, jak i bardziej współczesne przykłady abstrakcyjnych animacji Anity Sarosi, Michaela Scrogginsa, Edwarda Zajeca, wreszcie, wykonywane na żywo kompozycje audiowizualne Jarosława Kapuścińskiego i grupy Gameboyzz Orchestra Project, wykorzystującej konsolę gier komputerowych.

Podobnie potraktowany jest tu temat found footage – wybrane materiały to zarówno klasyczne dziś filmy Malcolma Le Grice'a, Lewisa Klahra, Martina Arnolda, prace wideo Pétera Forgácsa, stowarzyszenia Apsolutno, jak instalacje Franka Den Oudstena i zupełnie już współczesne performances grupy Burstscratch, Sary Kolster i Dereka Holzera oraz Briana Mackerna.

Osobny segment na płycie DVD, zatytułowany *Film po kinie*, zawiera prace i dokumentacje projektów takich artystów jak Tamás Waliczky, Jeffrey Shaw, Chris Dodge, Andrzej K. Urbański i Julien Maire, rozmowę z Lvem Manovichem o awangardzie lat 20. i wpływie jej praktyk na twórczość komputerową i przemiany społeczne, zarejestrowaną w Bauhausie w Dessau podczas Electronic Art Forum OSTRANENIE w 1997 roku, oraz zapis jego wykładu podczas sympozjum *Geo/Info Territory* na Biennale WRO 97.

Płyta DVD przygotowana jest w wersji polskiej i angielskiej. Publikacja tekstowa, prócz formy książkowej, posiada również postać sieciową, w której czytelnik znajdzie angielskie wersje publikowanych tu tekstów oraz odsyłacze kierujące do sylwetek twórców i postaci wymienionych w tomie.

Violetta Kutlubasis-Krajewska, Piotr Krajewski
Grudzień 2008

CZĘŚĆ 1

Piotr Krajewski

ZMIERZCH TAŚMOWEGO NOŚNIKA

Poniższy tekst, będący swoistym pożegnaniem taśmy jako wehikułu dzieła sztuki, pierwotnie ukazał się w katalogu Biennale WRO 99 – Siła taśmy. Wraz z artykułem Erkkiego Huhtamo stanowił wprowadzenie do prezentacji i rozważań podczas tego biennale, którego główny nurt programowy służył wydobyciu i podkreśleniu swoistej roli taśmy w sztuce XX wieku.

Z perspektywy czasu WRO 99 okazało się pod kilkoma względami przełomowe. Odbęło się jeszcze w okresie królowania taśmy analogowej, ale wieściło już jej rychłą detronizację. Zwróciło uwagę, iż nie tylko nowe obszary twórczości cyfrowej, jak multimedia i Internet, odmieniają obraz sztuki, ale też wideo-art, a nawet film – czekają jeszcze cyfrowe zmiany zasadniczo przekształcające ich artystyczne oblicze.

Tekst ukazuje się obecnie w nieco przeredagowanej wersji z roku 2000, która posłużyła za podstawę jego japońskiego wydania w Osaka University of Arts Reader [red. Mamoru Ichikawa, Masaaki Hagino, Kumico Sejima, 2003].

TAŚMA

Czymkolwiek by była, jest zawsze długą, wąską i cienką elastyczną wstęgą nawiniętą na szpulę lub zamkniętą w kasecie. Jej nagranie lub odtworzenie odbywa się zawsze poprzez linearny przesuw w odpowiednim urządzeniu, wymaga zawsze jakiegoś odpowiedniego aparatu czy dyspozytywu.

TAŚMA OPTYCZNA

W 1891 roku William Dickson w swej kamerze filmowej jako pierwszy zastosował celuloidowy pasek, który zaledwie trzy lata wcześniej firma Eastman Kodak wprowadziła do fotografii. Od roku 1895, kiedy również bracia Lumière zastosowali ten produkt w swym kinematografie, przez kolejne dziesięciolecia taśma stała się jedynym nośnikiem pozwalającym na wizualne zapisywanie i odtwarzanie zjawisk przebiegających w czasie. W 1927 roku do zapisu obrazu na taśmie doszła możliwość równoległego zapisu dźwięku. Stopniowe udoskonalanie parametrów – jak elastyczność i trwałość, ale przede wszystkim czułość, rozdzielczość i wierność kolorów – sprawiło, iż taśma filmowa uchodzi za najdoskonalszy nośnik wizualnego odtworzenia rzeczywistości. Jest bez wątpienia nieoceniona w utrwaleniu wyglądów świata ostatnich stu lat i aktywna w kształtowaniu naszej wizji rzeczywistości,

modyfikowaniu naszych zdolności percepcyjnych, naszej emocjonalności i pamięci, wreszcie bierności.

TAŚMA Z ZAPISEM ELEKTRONICZNYM

Taśma magnetyczna to wstęga z naniesionym materiałem zdolnym utrwalić sygnały magnetyczne będące przetworzonymi dźwiękami (w magnetofonie), obrazami i dźwiękami (w magnetowidzie) lub danymi komputerowymi (streamer). Niezależnie jednak, czy jest to dźwięk, obraz, czy program komputerowy, jest on zawsze wyrażony jako modyfikacja stanu namagnesowania. Nośnik na początku zastosowany wyłącznie do zapisu dźwięku (około roku 1934), który w połączeniu z magnetofonem wielośladowym (od 3 śladów w początkach lat 50., przez 8 po roku 1966, po 64 ślady w latach 80.) tworzy jeden z najważniejszych wynalazków do utrwalania dźwięku, którego znaczenie dla przemian i rozwoju muzyki XX wieku trudno przecenić.

Taśma telewizyjna, początkowo bardzo szeroka, dwucalowa, zastosowana została po raz pierwszy w 1956 w wielkich maszynach studyjnych. Szpula z taśmą ważyła ponad 5 kg i pozwalała na zapisanie 60 minut materiału. Od roku 1965, już znacznie węższa, półcalowa, znalazła zastosowanie w pierwszych przenośnych zestawach Portapak (kamera + magnetowid). Od tego momentu zapis magnetyczny staje się podstawą profesjonalnej telewizji, a później także amatorskiego i domowego wideo. Zastosowanie magnetycznego zapisu obrazu przełamało niepodzielne panowanie estetyki filmowej, wprowadziło nowe zjawiska w dziedzinie magnetycznej manipulacji obrazem, jego dystrybucji i praktyk odbioru.

Rozwijając się i przez cały niemal wiek XX pomnażając swoje możliwości, taśma – filmowa, magnetofonowa i wideo – wpasowując się w model telewizyjnej, radiowej i kinematograficznej komunikacji, stała się podstawowym nośnikiem zarówno kultury masowej, jak i pokaźnego obszaru współczesnej sztuki. Dopiero pojawienie się nowego hipermedium, jakim w latach 90. stał się komputer, sprawi, że cała ta długotrwała medialna konfiguracja stopniowo traci na znaczeniu. Ustępuje nowym potrzebom i nowym wizjom. Nie zmienia tego fakt, że taśma szybko przystosowana została do zapisu cyfrowego i pewnie będzie używana jeszcze długo. Pojawił się już jednak nowy model kultury i komunikacji.

Taśma, filar kultury biernej, komunikacji jednostronnej, w którym role nadawcy i odbiorcy są wyraźnie rozdzielone, w której kultura staje się przedmiotem konsumpcji (z całym modelem woli), ustępuje miejsca kulturze partycypacyjnej – nieopartej na treściach jednoznacznie utrwalonych i jednostronnie komunikowanych.

Taśma nie jest instrumentem, jest tylko nośnikiem, na którym zapisana kompozycja ma skończony charakter, jest wynikiem pracy artysty używającego innych narzędzi technicznych. Można ją odtworzyć, obejrzeć odsłuchać. A jednak to właśnie, historyczne już, doświadczenia z taśmą mocno wpłynęły na rozwój idei multimedialnych.

Z taśmą immanentnie związane jest zjawisko montażu i kopiowania. Produkcja, montaż, wprowadzenie efektów, a choćby napisów, związane jest

z rozbudowanym kopiowaniem. Krok po kroku, osiągnięcie każdego nowego stadium w produkcji utworu – to jeden więcej etap kopiowania.

Kopiowanie analogowe wiąże się zawsze z pogorszeniem parametrów technicznych. Dotyczy to zarówno filmu na taśmie optycznej, utworów muzycznych na taśmie magnetycznej, jak i zapisu wideo. Pogorszenie parametrów technicznych, będące nieubłagane efektem kopiowania, jest czynnikiem ograniczającym warsztat twórców. W produkcji filmowej jest hamulcem dla efektów specjalnych.

Dla taśmy optycznej 35mm kopiowanie jest jeszcze stosunkowo mało bolesne, ale dla nośników półprofesjonalnych, jak taśma 16 mm, czy zupełnie amatorskich, jak Super 8 czy kaseta VHS, każde kolejne kopiowanie prowadzi do dewastacji parametrów technicznych obrazu.

TAŚMA A MULTIMEDIA

Nie można zaprzeczyć, że film generalnie ma charakter multimedialny, a to właśnie taśma filmowa stała się pierwszą platformą integracji obrazu i dźwięku. Była to platforma mechaniczno-optyczno-elektryczna. Światło, przechodząc przez celuloidową taśmę i modulowane utrwalonymi na niej formami, mogło reprodukować zarówno obraz, jak i dźwięk.

Prawdziwe możliwości multimedialne otwierają się jednak głównie w działaniach na żywo z komputerem, z siecią komputerów, jednym słowem – z nową generacją urządzeń cyfrowych. Urządzenia te pozwalają na działania, na interakcje w czasie rzeczywistym, dzięki czemu komputer, choć wcześniej zaprogramowany, jest instrumentem kreatywnym, tworzącym w dialogu z artystą lub publicznością, albo z wszystkimi jednocześnie.

Twórcy z kręgu awangardy muzycznej eksperymentujący z taśmą, używający jej do zapisu i miksowania wszelkich dźwięków – instrumentalnych, konkretnych albo generowanych elektronicznie, jako pierwsi osiągnęli pewien rodzaj twórczej wolności: oderwania się od prostej rejestracji na rzecz swobodniejszego organizowania, dekonstruowania i modelowania dźwiękowej rzeczywistości. Właśnie ta swoboda zapisywania i deformowania dźwięków, wielokrotnego nakładania i tworzenia całości z wielu niezależnych planów dźwiękowych, dopiero razem składających się na przebieg, harmonię i dynamikę utworu muzycznego, stała się inspiracją do poszukiwania podobnych możliwości w sztukach wizualnych. Nam June Paik rozpoczął wszak jako kompozytor pracujący w eksperymentalnym Studiu Muzyki Elektronicznej WDR w Kolonii.

Zastanawiamy się często, gdzie leży początek pewnych idei i zjawisk w sztuce współczesnej, przemian, jakim podlega ona wraz z całą kulturą i całą rzeczywistością. Kształtowania się nowego obszaru sztuki, dzieła sztuki, komunikacji artystycznej, obszaru, który określa się często popularnym terminem „multimedia”.

„Multimedia” to termin nieostry. Powstały głównie dla określenia nowych możliwości integrowania grafiki, fotografii, ruchomych obrazów, pisanych tekstów i dźwięków na platformie cyfrowej, nastajej wraz z erą komputerów. Używa się go choćby na określenie generowanych przez komputer ruchomych obrazków z towarzyszeniem nastrojowej muzyki, co *de facto* nie

jest niczym nowym, a wręcz jedynie powtórzeniem na gruncie cyfrowym związków wypracowanych przez takie „stare” medium jak film.

Terminu „multimedia” wolałbym raczej używać nie dla każdego dowolnego związku obrazu z dźwiękiem, lecz na określenie jakiegoś głębszego strukturalnego powiązania tych różnych środków wyrazu/przekazu. Więc, choć mówiąc „multimedia”, nie myślę o normalnym filmie, to jednak właśnie na gruncie kina, a właściwie należałoby powiedzieć na marginesie kina, odnaleźć możemy pierwsze specyficzne dzieła i unikalne doświadczenia integracji obrazu i dźwięku, które uznać należy za przykłady „przedkomputerowych” multimediów.

Taśma filmowa daje optyczną możliwość reprodukcji rzeczywistości wizualnej i dźwiękowej. Oglądana gołym okiem pozwala dojrzeć nie tylko pojedyncze statyczne klatki utrwalone obiektywem kamery, ale i graficzny kształt zapisu dźwiękowego. Ścieżkę dźwiękową można dojrzeć jako linio- wy falisty ornament o zmiennej grubości, biegnący wzdłuż brzegu taśmy. Dźwięk zyskał tu swój wizualny kształt, graficzne odwzorowanie przebiegu w czasie. Jeśli zatem można było zobaczyć utrwalony dźwięk, musiało się zrodzić pytanie, czy, korzystając z taśmy filmowej, proces ten można odwrócić, narysować kształt po to, żeby go usłyszeć. Analizując wygląd ścieżki dźwiękowej na taśmie filmowej, Oskar Fischinger zaczął tworzyć w roku 1932 graficzne ornamenty. Papierowe role z ręcznie naniesionymi ornamentami zostały zreprodukowane na taśmie filmowej. Nastąpiła całkowita integracja obrazu i dźwięku w tym samym kształcie. Taśma odtworzona w projektorze powodowała, że każdy kształt oddziaływał podwójnie – i jako obraz widoczny na ekranie, i jako słyszalny w głośnikach dźwięk. Ornamenty powodowały szумы o różnym tonie i głośności, o pulsacji i natężeniu takim samym, jak ekspresja kształtów migoczących na ekranie. Fischinger nazwał to *Absolutnym filmem dźwiękowym* (Der Absolute Tonfilm), albo skromniej – *Ornamentami brzmiącymi, dźwięczącymi* (Tönende Ornamente, Klingende Ornamente).

Swymi doświadczeniami Fischinger podzielił się z dwoma kompozytorami, którzy odmienili oblicze współczesnej muzyki – Edgarem Varése i Johnem Cagem. Te radykalne niegdyś, techniczne możliwości integracji obrazu i dźwięku na platformie oferowanej przez taśmę filmową, wyglądają dziś – z „elektronicznej” perspektywy – bardzo skromnie, może nawet banalnie. Teraz przecież natychmiastową możliwość usłyszenia narysowanego w komputerze kształtu oferuje wiele popularnych programów muzycznych. Ale to właśnie wszystkie te i podobne doświadczenia kina absolutnego dały początek nie tylko artystycznym, ale i technicznym poszukiwaniom. A do związków z kinem absolutnym poczuwają się następne pokolenia eksperymentatorów w filmie, a potem również w wideo – i to zarówno w poszukującym nurcie wideo-art, jak i w komercyjnych wideoklipach. Wreszcie – idee kina absolutnego niezwykle silnie wpłynęły na rozwój sztuki komputerowej wszędzie tam, gdzie artyści poszukiwali nowych form ekspresji i twórczego powiązania obrazu i dźwięku.

TAŚMA AUDIO

W latach 50. kompozytorzy nie dysponowali takim instrumentarium, które by w czasie rzeczywistym, przed publicznością, podczas koncertu, zadowalająco radziło sobie w nowym obszarze kreacji elektronicznej. Pomimo długoletnich już wtedy doświadczeń z telharmonium, tereminvoxem, trautonium, falami Martenota i innymi generatorami elektronicznych brzmień, jeszcze pod koniec lat 50. nie było takiej maszyny, takiego instrumentu, który spełniałby kreacyjne oczekiwania kompozytorów i był jednocześnie użyteczny do koncertowania. Istniały natomiast urządzenia studyjne pozwalające na przygotowanie taśmy tak, by na każdy dźwięk składała się suma wielogodzinnych zabiegów z użyciem rozmaitych urządzeń elektronicznych. Paradoksalnie więc, w salach koncertowych wejście w nowe przestrzenie oznaczało nie kontakt z nowym instrumentem wytwarzającym dźwięk, lecz tylko z urządzeniem odtwarzającym taśmę. Taśma pojawiła się w salach koncertowych jako surogat – koncerty muzyki elektronicznej sprowadzały się do odtworzenia spreparowanej w studiu taśmy; miast żywego kontaktu z wykonawcami i nowymi instrumentami – tylko dźwięk płynący z głośników.

Otóż jest tu pewna analogia dotycząca sztuki multimedialnej z okresu jej początków, kiedy podobne doświadczenia i wiążące się z nimi konfuzje ponownie stały się udziałem publiczności.

W wyposażonych w kosztowny sprzęt studiach komputerowych miały miejsce rozmaite próby i eksperymenty technologiczne i artystyczne. W latach 80. niektórzy artyści znaleźli się w świecie zaawansowanych cyfrowych możliwości, w świecie nowych otwierających się perspektyw innego konstruowania dzieł interaktywnych i nieliniarnych, wreszcie innego sposobu rejestracji i kreacji rzeczywistości. Byli to jednak tylko nieliczni twórcy. Tak jak nieliczni byli ci, którzy dostępowali możliwości operowania na szczytach techniki, szczytach dostępnych w niewielu przecież istniejących na świecie studiach-laboratoriach. Problem w tym, że pokazanie takich prac wymagałoby warunków technicznych zbliżonych do tych, w jakich prace powstały. A to oznaczało, że możliwości ich pokazania były mocno ograniczone; ich artystyczny obieg był bardzo utrudniony.

Choć pierwsza praca interaktywna została stworzona przez Lynn Hersmann w 1984 roku, to jednak w latach 80. dominującą formą sztuki komputerowej stały się grafika i animacja. Stało się tak dzięki możliwościom konwencjonalnej reprodukcji, czyli dzięki drukowi i dzięki taśmie wideo. Co prawda każda sekunda animacji komputerowej była wciąż wynikiem kilkudziesięciu, a niekiedy nawet kilkuset godzin pracy urządzeń cyfrowych, co nadal było bardzo kosztowne, ale efekt tej pracy mógł być zaprezentowany w formie zapisu na taśmie wideo lub taśmie filmowej. Nie było zatem potrzeby – dla każdej prezentacji – przenoszenia komputerów i budowania elektronicznego studia. Wystarczyło odtworzyć nagraną taśmę, a to już nie wymagało wielkich nakładów. Kompromis jest tu wyraźny – sprowadzenie cyfrowego świata do analogowego zapisu na taśmie. Bariera technologiczna sprawiła, że dzieła, które, mówiąc w cudzysłowie, nie mieściły się na taśmie

i trafiały do odbiorców niezwykle rzadko. Ten rodzaj sztuki musiał właściwie poczekać jeszcze całą dekadę.

NOWE PRZESTRZENIE KOMUNIKACYJNE

Muzyka elektroniczna otworzyła nowy rodzaj przestrzeni, zerwała z tradycyjnym instrumentalnym wykonawstwem, zatem w dużej mierze także z tradycją sali koncertowej.

Warto przypomnieć w tym kontekście próby Paula Hindemitha (rok 1930) z elektronicznym instrumentem wynalezionym przez niemieckiego inżyniera Friedricha Trautweina oraz Oskara Salę. Jeden z pierwszych koncertów na trautonium odbył się jako koncert radiowy: trzech muzyków, w tym Paul Hindemith i wspomniany już Oskar Sala, zasiadało – każdy przy swym instrumencie – w eksperymentalnym studio radiowym w berlińskiej akademii muzycznej. U samych początków radia zostało ono więc użyte jako kreatywna przestrzeń dla muzyki elektronicznej. Poszukiwania w sztuce to nie tylko poszukiwania nowych form i środków, to także poszukiwania nowego środowiska, nowej przestrzeni dla sztuki, przestrzeni obywatelskiej się jeszcze bez taśmy.

ODEJŚCIE OD TAŚMY

Dla multimediiów, podobnie jak dla muzyki elektronicznej, bardzo ważne stało się, po pierwsze, odejście od taśmy, po drugie, usunięcie w cień technicznej aparatury. Kompozytor czy wykonawca ledwie widoczny, ukryty za barykadą elektronicznych urządzeń, epatujący technologią, to obraz coraz rzadszy. Coraz częściej na scenie znajduje się tylko performer operujący interfejsem, podczas gdy cała aparatura ukryta jest przed publicznością.

W latach 90. impet nowych poszukiwań artystycznych podążył początkowo w kierunku obszarów interaktywnego współistnienia sfery audiowizualnej oraz w kierunku nowych środowisk technokulturowych, jakimi są wirtualna rzeczywistość oraz sieć komputerowa. Komputer, wzbogacony o wiele nowych interfejsów, połączony siecią, dał możliwości bardzo złożonej kreacji. Internet, który rozwija się niczym monstrum, wchłaniając wszystkie inne kategorie, powoli staje się jedną z podstaw odniesienia dla nowej definicji terminu „media-art”. Tym samym, przedmiotem artystycznych poszukiwań stały się też nowe strategie komunikacyjne, w których taśma nie odegra już centralnej roli. Co pozostanie taśmie? Zapewne jakiś sposób przystosowania – w końcu, jak to widzimy na przykładzie kasety Mini DV, zapis na niej jest plikiem, z łatwością przenoszonym na dysk, płytę czy urządzenia pamięci masowej lub przesyłanym przez sieć. Dla pliku cyfrowego, w przeciwieństwie do sygnału analogowego, nie ma bowiem znaczenia, na jakim nośniku został zapisany.

Z dzisiejszego punktu widzenia sztuka nowych mediów jest oderwaniem przekazu od fizycznego nośnika, odklejeniem obrazu od ekranu, i odkryciem estetycznych wymiarów przestrzeni komunikacji, w których sztuka nie jest już wydzielonym i jasno zdefiniowanym obszarem.

Erkki Huhtamo

PLAY! STOP! FORWARD! REWIND! REFLEKSJE NAD TAŚMĄ JAKO NOŚNIKIEM

O. SHUFFLE (2007)

Obserwacja losów technologii medialnych może być fascynująca. Kiedy pisałem poniższy artykuł w roku 1999, stawało się jasne, że dni taśmy magnetycznej jako medium zapisu danych są policzone. Jednak zarówno taśmy wideo, jak i audio, wciąż były w powszechnym użyciu.

Fast forward – przewinięcie do roku 2007: poza pojedynczymi kasetami VHS, których nie zdążyłem jeszcze skopiować na DVD, czy kamerą Mini-DV, której wciąż od czasu do czasu używam, niewiele mam już dziś wspólnego z taśmami. Kiedy słucham muzyki, używam iPod'a, kiedy nagrywam wywiad, zwyczajnie podłączam do niego niewielkie cyfrowe urządzenie rejestrujące. Fotografując, posługuję się swoim cyfrowym aparatem. Większość krótkometrażowych filmów, które obecnie pokazuję swoim studentom, została nakręcona w ten sposób.

Kiedy z kolei chcę obejrzeć film, wybieram DVD. Niektórzy znajomi zapisują programy telewizyjne na twardych dyskach swoich TiVo, nagrywając następnie na DVD te, które chcą zachować. Zakup filmu na kasecie VHS nie jest już możliwy, przynajmniej w Los Angeles. Trudności zaczyna nawet sprawiać znalezienie zwyczajnego magnetowidu. Jasne jest, że taśma magnetyczna jako artykuł konsumpcyjny stała się przeżytkiem. Powinniśmy się z tego cieszyć czy rozpaczać? Biorąc pod uwagę jakość obrazu i dźwięku, nie powinno to zmartwić nawet właściciela najprostszego modelu odtwarzacza DVD. Płyty DVD zajmują ponadto mniej miejsca oraz, co oczywiste, oferują wszelkiego rodzaju dodatki przyciągające kolekcjonerów.

W dalszym ciągu jednak niektóre argumenty przemawiają za starą dobrą taśmą. Posługiwanie się płytami DVD w dydaktyce jest trudne, szczególnie kiedy nie zawierają one podziału na rozdziały. Znacznie łatwiej jest przewinąć taśmę VHS w celu precyzyjnego namierzenia potrzebnych scen. Kolejnym problemem jest konserwacja. Stan wielu kaset magnetofonowych (moi studenci nie wiedzą nawet, czym one są!) i taśm VHS, które nagrałem 30 lat temu, nie zmienił się do dzisiaj. Sygnał prawie zupełnie nie uległ pogorszeniu. Nikt nie wie za to, jak długo płyty CD i DVD będą zachowywały informacje na nich zapisane. Zewnętrzny dysk twardy, na którym zapisywałem kopie swoich danych cyfrowych, umarł w ciszy kilka miesięcy temu, zabierając ze sobą na zawsze

wszystkie moje pliki. Według niektórych specjalistów zapis cyfrowych danych na taśmie – DAT, MiniDV, itp. – jest wciąż najbezpieczniejszym rozwiązaniem.

Wiadomo jednak, że nie ma odwrotu. Prędzej czy później cały materiał przechowywany na taśmach magnetycznych, by nadążyć za ewolucją kultury medialnej, będzie musiał być przeniesiony na jakiś inny nośnik. Czy niektórzy artyści odkryją kiedyś ponownie specyficzne właściwości medium, jakim jest taśma, podobnie jak disc-spinnerzy przemienili płytę winylową w nowy instrument muzyczny? Oznaczałoby to również powrót do „heroicznej” epoki muzyki konkretnej, oczywiście jednak nie w takiej formie, w jakiej doświadczyli jej Pierre Henry czy Pierre Schaeffer. Nie możemy cofnąć czasu w historii mediów, ale być może możemy jeszcze się nad nią przez chwilę zatrzymać.

To, co nastąpiło dalej, zdażyło się już stać medialno-archeologicznym dokumentem, bilansem nieuchronnego upadku taśmy jako nośnika, do którego doszło od tamtego czasu¹. W jakim stopniu i czy ostatecznie, pokaże czas. Nie powinno się nie doceniać przewrotnej historii mediów.

1. STOP?

W porównaniu z niemal wszechobecnością nośnika taśmowego, jego kulturowa wartość nie jest dziś wysoko ceniona. Taśma, zarówno audio, jak i video, dosyć dawno już utraciła swoją pozycję w szeregach technicznej awangardy kultury medialnej. Jest ona powszechnym dobrem dostępnym w pobliskim



Kaseta VHS z pracami
Nam June Paika
Japonia, 1984

supermarkecie obok chrupek kukurydzianych i coli. Dla wielu widzów filmy istnieją głównie w formie taśm wideo. Nawet w krajach słabiej rozwiniętych pod względem technologicznym taśmy wideo są znane i często używane. Wszystko to czyni taśmę niewidzialną na zasadzie wszechobecnej nieobecności.

Chociaż taśma magnetyczna wciąż funkcjonuje, powszechnie uważa się ją za techniczny przeżytek. Jest ona jedynie najlepszą rzeczą do czasu, aż pojawi się coś lepszego, na przykład cyfrowe, zminiaturyzowane, łatwo

.....
¹ Poza korektą kilku błędów typograficznych, pozostawiłem artykuł w pierwotnej formie. Niektóre przypisy dodane zostały w celu uczynienia go bardziej przydatnym dla pragnących zagłębić się w te zagadnienia [E.H.]

rozporządzalne dyski twarde. Mimo że w ostatnich latach wprowadzono cyfrowe formaty taśmowe typu DAT czy DVC, często postrzega się je jako przejściowe. Jakość dźwięku na taśmie DAT jest doskonała, ale nadal istnieje ryzyko „pożarcia” jej przez odtwarzacz. Natomiast odnajdywanie sekwencji wideo na sześćdziesięciominutowej taśmie DVC jest wciąż rzeczą czasochłonną. W rzeczy samej formaty cyfrowe w postaci dysków, takich jak MiniDisc czy DVD (Digital Video Disc / Digital Versatile Disc) i VCD (Video Compact Disc), rzuciły wyzwanie hegemonii taśm audio i wideo na rynku konsumenckim.

Ostatni trend nastawiony na media interaktywne z całą pewnością przyczynił się do odwrótu od nośników taśmowych. Taśma magnetyczna jest co najwyżej postrzegana jako „skorygowany” nośnik linearny. Sprzęty audio i wideo umożliwiają zatrzymywanie taśmy, przewijanie wstecz lub do przodu; jednak struktura programów przechowywanych na taśmie pozostaje sekwencyjna i linearna na podobieństwo swojego poprzednika – filmu. Pomimo że artyści medialni zgłębiali możliwości kreowania za pomocą taśmy magnetycznej przestrzennych kolaży i symultanicznych doświadczeń zmysłowych, orędownicy mediów interaktywnych nie uważają jej za nieodpowiednią do swoich celów. Interaktywność implikuje związek z mediami oparty na dialogu oraz bezpośredni, wolny dostęp do przestrzennych i architektonicznych baz danych².

2. PAUSE

Są tacy, którzy zastanawiają się, czy taśma kiedykolwiek była „medium”. Czy w rzeczywistości nie był to jedynie nośnik „posiłkowy”, raczej uzupełniający istniejące już media o nowe właściwości niż rozwijający własną specyfikę? Telewizji lat 50. nowo wprowadzona technologia zapisu wideo umożliwiła rejestrowanie programów i nadawanie ich o innej porze, co pozbawiło sensu uciążliwą praktykę ponownego filmowania przekazów na żywo z ekranu³. Jednak zamiast przekształcenia obowiązującej ontologii „żywości przekazu”, taśma zmieniła ją w ideologię: kto teraz byłby w stanie określić, czy program został nadany na żywo, czy z nagrania?

Chociaż mogło to być prawdą, istnieli, zwłaszcza w późnych latach 60., tacy, którzy wierzyli, że wideo faktycznie było medium nowym i rewolucyjnym⁴. Artyści, aktywiści i entuzjaści poszukiwali *cech dystynktywnych tego medium* [David Antin]⁵. Ich zdaniem zasadzały się one na elektronicznej naturze samego medium, umożliwiającej zarówno nadawanie w czasie rzeczywistym (początki telewizji), jak i rejestrację. Wideo było czymś bezprecedensowym; spontaniczne, bezpośrednie, wieloaspektowe, przystosowalne; było prawdziwym kameleonem.

.....
² Nam June Paik badał możliwości nielinearnego, interaktywnego wykorzystania zapisu dźwięku na taśmie już w swojej pracy *Random Access* (1963).

³ Najbardziej szczegółową historią nagrania wideo pozostaje pozycja Siegfrieda Zielinskiego *Zur Geschichte des Videorecorders*, Vissenschaftsverlag Volker Spiess, Berlin 1986.

⁴ W szczególności Michael Shamberg i Raindance Corporation w *Guerrilla Television*, Holt, Rinehart and Winston, New York 1971.

⁵ Więcej w: David Antin, *Video: the Distinctive Features of the Medium* [w:] *Video Culture. A Critical Investigation*, red. John Hanhardt, Layton, Utah: Peregrine Smith Books and the Visual Studies Workshop Press, 1986, ss. 147-166.

Z filmem zawsze było inaczej. Chociaż twórcy kina eksperymentalnego, jak Stan Brakhage, traktowali film w sposób bardzo osobisty i intymny, nadal był to zapis wydarzenia z przeszłości, „monument”. Taśma wideo również stanowiła ślad, bliski zarówno samemu aktowi zapisu, jak i jego potencjalnemu wy-mazaniu. Taśma wideo wytworzyła delikatne napięcie pomiędzy przeszłością a teraźniejszością, które przejawiało się w instalacjach pierwszych artystów wideo, zestawiających w sposób złożony i wieloznaczny obrazy w czasie rzeczywistym z zarejestrowanymi wcześniej.

Nagrania wideo postrzegano również jako medium demokratyczne. Za pomocą standardowego sprzętu każdy mógł stworzyć „swoją własną telewizję”. Jednak właściwe medium (społeczny system komunikacji) wymaga nie tylko samej produkcji, lecz także prezentacji oraz rozpowszechniania. Choć pierwsi orędownicy wideo ledwie to zauważali, była to prawdopodobnie największa przeszkoda i najpoważniejszy argument na korzyść tych, którzy odmawiali przyznania mu statusu Medium. Jeżeli taśma wideo zostanie pokazana w telewizji, staje się telewizją. Twórcy wideo lat 60. podejmowali zatem próby tworzenia własnych kanałów telewizyjnych (telewizja kablowa, narrow-casting), szybko jednak z tego zrezygnowali. Innym rozwiązaniem było wypożyczanie lub sprzedaż taśm w sklepach. Paradoksalnie jednak większą część rozpowszechnianych prac stanowiły tradycyjne filmy, bynajmniej niebędące pracami zgłębiającymi *cechy dystynktywne medium*. Jeszcze inną możliwość stanowiła dystrybucja pocztowa, która jednak nie rozwiązała problemu. „Wideo magazyny” VHS szybko zaczęły zanikać; być może taśmy wideo były zwyczajnie zbyt duże i ciężkie – chociaż przecież tak czy inaczej ludzie zamawiają pocztą książki.

3. PLAY!

Lepiej działa się w wypadku taśm audio, chociaż niewiele osób używa ich do rejestracji swoich myśli i doświadczeń. „Listy audio”, koperty ze znaczkiem sprzedawane z czystą kasetą magnetofonową w urzędach pocztowych niektórych państw, nigdy nie cieszyły się popularnością pomimo ogólnej dostępności walkmanów czy innego rodzaju kasetowych urządzeń odtwarzających czy nagrywających. Jednak dzięki swojej wszechobecności, taśmy audio stały się faktycznym medium, nawet pojmując je jedynie w wąskim znaczeniu: słuchania i kopiowania muzyki, czy też może nauki języków.

Nagrywanie audio, wynalezione dekadę przed powstaniem wideo w późnych latach 40., nigdy nie wzbudzało tak entuzjastycznych oczekiwań środowisk artystycznych jak nagrania wideo. Dlaczego tak było? Prawdopodobnie wynikało to z faktu, że wzajemne oddziaływanie między nadawaniem w czasie rzeczywistym i nagraniem, ta zasadnicza cecha wideo, nigdy nie była tak akcentowana w wypadku zapisu audio. Słuchanie własnego głosu w czasie rzeczywistym za pomocą sprzętu nie ma większego sensu, chyba że śpiewa się karaoke. W przeciwieństwie do tego oglądanie obrazu wideo na żywo na ekranie monitora lub w wizjerze wciąż pozostaje kluczowym aspektem doświadczenia wideo.

Wydaje się, że taśma audio została stworzona wyłącznie do nagrywania, przechowywania i przenoszenia słyszalnego zdarzenia w czasie rzeczywistym poprzez inne medium – radio. Według mitu jego stworzenia, Bing Crosby,

zmęczony nieskończonymi występami na żywo w amerykańskiej sieci radiowej w latach 40., zainwestował swój majątek w ułatwienie sobie życia. Zaowocowało to stworzeniem namiastki obecności samego siebie: akustycznej podobizny, która śpiewała głosem Binga Crosby'ego kiedykolwiek i gdziekolwiek było trzeba, bez potrzeby jego fizycznej obecności⁶. Wirtualne elektroniczne echo. Taśma audio umożliwiła powielanie w nieskończoność głosu Binga Crosby'ego, ale jednocześnie także manipulację nim i kasowanie. Fakt, że taśma audio pozwalała nie tylko na rejestrację i powtórzenie głosu, ale również jego przekształcanie, został szybko zrozumiany przez kompozytorów muzyki eksperymentalnej jak Karlheinz Stockhausen i Pierre Henry. Dźwięki z przyspieszanych i ciętych taśm wkroczyły do królestwa muzyki. Ostatecznie doprowadziło to do powstania syntezatorów audio, które czasami wykorzystywały fragmenty taśm (np. melotron).

4. FORWARD!

Marzenie Nam June Paika o *graniu telewizji palcami* (*playing with one's fingers*) było transpozycją tych osiągnięć na pole audiowizualne. Przekształcanie obrazów telewizyjnych za pomocą magnesów czy ręcznej manipulacji prędkością taśmy szpulowej doprowadziło go (równolegle z wieloma innymi) do stworzenia syntezatora wideo. Estetyka wideo Paika *Global Groove* (1974) została zbudowana na nieustannej metamorfozie obrazu elektronicznego. Inni, jak Woody i Steina Vasulka, zaadaptowali badanie sygnału wideo jako motyw przewodni w swej twórczości.

Dla artystów takich jak Paik czy Vasulkowie oczywiste było, że wideo faktycznie posiada swoje własne „cechy dystynktywne”. Taśma wideo nie zastąpiła jedynie celuloidu; jej elektroniczne vibracje, magnetyczne napięcie między jej cząstkami składowymi, nawet jej „szum” i niska jakość, czyniły ją osobiście „ożywioną”. W pewien sposób wideo odbierane było jako niezwykle bliskie McLuhanowskiej globalnej wiosce, rozbrzmiewające pulsem świata przekształconym w system nerwowy za pomocą elektryczności. Telewizja i satelity komunikacyjne nadały światu nowe oblicze; wideo dostarczyło sposobów modyfikacji i powielania tego oblicza.

Przyjąwszy zupełnie inne podejście, Bill Viola doszedł do zadziwiająco podobnych wniosków: jego długie, wymagające, medytacyjne krajobrazowe wideo wydają się znajdować na antypodach efektownego cyrku elektronicznego prac wideo i instalacji Paika. Jednak w tym samym stopniu, w jakim stanowią medytację na temat natury, obserwacji i transcendencji, prace Violi są również studiami subtelnych, specyficznych jakości nagrania wideo. Nie sposób pomylić ich z filmami, produktami optyczno-chemicznymi. *The Text of Light* (1974) Stana Brakhage'a, epickie i w istocie zadziwiające studium światła przepuszczanego przez popielniczkę i optyki kamery filmowej znajduje się na zupełnie innym poziomie ontologicznym.

.....
6 Roy Armes, *On Video*, London / New York, Routledge, 1988, s. 76.

5. REWIND

A jednak trudno byłoby zaprzeczyć istnieniu wielu związków i punktów wspólnych. Taśma magnetyczna, podobnie jak celuloide (a nawet namagnetyzowany metalowy drut, przodek taśmy audio), jest niczym wstążka albo sznurek wypełnione informacjami. Przechowuje się ją na szpuli; aby odczytać informację, wstążka musi zostać rozwinięta przed „czytnikiem” (magnetyczną głowicą VCR albo ramką soczewek filmowego projektora) i zwinięta na drugiej szpuli. Zasada ta pojawiła się najpierw przy zwijanych ruchomych panoramach i urządzeniach, jak Théâtre Optique Émile’a Reynauda w XIX wieku i została zaadaptowana przez pierwszych twórców filmowych wkrótce po tym, jak taśma celuloidowa weszła na rynek w późnych latach 80. XIX wieku.

Pomimo dominującej pozycji w XX-wiecznej kulturze medialnej z powodu sukcesu filmu a później taśm audio i wideo, ten sposób rejestracji i odczytu informacji audiowizualnej nigdy nie był opcją jedyną. Od samego początku nagrane dźwięki przechowywane były na cylindrach lub dyskach; nagrany ślad był bardziej spiralą niż linią prostą. Z łatwością można było złamać linearność odtwarzania zapisu przez przesuwanie igły w różne miejsca na zapisanej powierzchni. Ta możliwość była oczywista w tym samym stopniu dla awangardowych eksperymentatorów, jak Kurt Schwitters i László Moholy-Nagy w latach 20. XX wieku, co dla DJów techno i scratch obecnie⁷.

Przed powstaniem filmu ruchome obrazy były wytwarzane za pomocą obracających się dysków i dziurkowanych bębnow generujących krótkie, zapętlone sekwencje obrazów. Moc tego „cyklicznego” modelu można dostrzec we wczesnej kulturze filmowej; filmy były często pokazywane jako nieskończone „pętle”. Powtarzane sekwencje obrazów w grach wideo, jak również w filmach w formacie QuickTime oraz animacjach Java pobranych z Internetu, wydają się stanowić dowód na odrodzenie cyklicznych ruchomych obrazów. Być może nie jest przypadkiem to, że fenakistiskopy, zoetropy i inne zabytkowe urządzenia generujące cykliczny obraz ruchomy, zostały określone przez jednego z pierwszych przedstawicieli sztuki interaktywnej, japońskiego artystę medialnego Toshio Iwai, jako prototypy maszyn interaktywnych.

Dla Iwai i innych urządzenia te reprezentują model zupełnie odbiegający od linearności przypisanej filmowi i wideo. Z drugiej strony, jeżeli „przyszłość jest cyfrowa”, a komputer stanie się zintegrowaną medialną lokomotywą przyszłości, należy wyraźnie zaznaczyć, że będzie on w stanie obsługiwać zarówno linearne, jak i nielinearne formy obrazu ruchomego, a także wszystkie możliwe ich kombinacje. Chociaż zarówno film celuloidowy, jak i taśma magnetyczna mogą rzeczywiście stopniowo ustąpić miejsca innym sposobom przechowywania i odtwarzania obrazu i dźwięku, typy informacji obsługiwane dotychczas przez te wcześniejsze „nośniki” nie zanikną. Będą powracały wiecznie w nowych przebraniach.

.....
⁷ W celu zagłębienia się w te zagadnienia, zob. László Moholy-Nagy, *New Plasticism in Music. Possibilities of the Gramophone* (1923), [w:] Ursula Block i Michael Glasmeier, *Broken Music. Artists' Recordworks*, Berlin: Berliner Künstlerprogramm des DAAO i gelbe Musik Verlag, 1989, ss. 54-56.

Erkki Huhtamo

PODSTAWY EKRANOLOGII

Oślonięta rama, przepierzenie lub zasłona, ruchoma albo zamocowana na stałe, służąca do ochrony przed gorącym słońcem lub ognia, przed deszczem, wiatrem, zimnem bądź inną niedogodnością lub niebezpieczeństwem, jako schronienie przed obserwacją, zatajenie, osłona przed cudzym wzrokiem lub ochrona prywatności; jako osłona od ognia, parawan, okiennica, itp.; stąd, także zakryta rama, zasłona, itd., wykorzystywana w innych celach, jako ekran, na który rzucane mogą być obrazy z latarni magicznej; ogólnie – jako osłona lub rodzaj ukrycia.

Definicja pojęcia „Ekran”, *The Century Dictionary and Cyclopedia*, 1911 (1889)

Erkki Huhtamo

Netcast wykładu *Podstawy**ekranologii*, Biennale WRQ 01

Biorąc pod uwagę centralne znaczenie ekranów we współczesnej kulturze mediów, prób zdefiniowania ich „istoty” podjęto zaskakująco niewiele. Prawdą jest, że pomimo swojej wszechobecności, ekrany są zadziwiająco nieuchwytnie, trudne do ogarnięcia myślą. Nieustannie się przekształcają, pojawiają w nowych miejscach i nowych formach. Istnieją „duże ekrany” i „małe ekrany”. Niektóre są płaskie, inne wypukłe, połączone ze skrzynką. Niektóre są jak słońce – aktywne, promieniujące swoim własnym „życiem”, inne niczym księżyc – pasywne, odbijają padające na nie światło. Są ekrany obserwowane z odległości, jak i takie, których się dotyka i wchodzi z nimi w interakcję, trzymane w dłoni. Jak stworzyć definicję obejmującą je wszystkie? Czy stawianie takiego pytania ma w ogóle sens?

Niniejszy artykuł stanowi przyczynek do poszukiwań w kierunku historycznej fenomenologii ekranu, lub tego, co nazywam „ekranologią”. Moje podejście do tematu oparte jest na jednym głównym założeniu: pomimo wszechobecności ekranów, posiadają one swoją historię, a tę należy prześledzić. Mimo że część pracy została już na niektórych polach wykonana (na

przykład badania Siegfrieda Zielinskiego nad związkami pomiędzy kinem a telewizją, czy studia Lva Manovicha nad archeologią ekranu komputerowego), to jednak ogólna historia pozostaje w znacznej mierze niespisana¹. Zwykłe spisanie kroniki różnych rodzajów ekranów nie miałoby jednak wiele sensu. Nie powinno się analizować ekranów oddzielnie od całego *apparatusu*, którego część stanowią. Pojęcie *apparatusu* wywodzi się z badań nad filmem: obejmuje ono nie tylko system techniczny, ale również elementy sytuacji oglądania, włącznie z relacją pomiędzy ekranem a widzem – równocześnie fizyczną i imaginacyjną². Widz jest fizycznie związany z ekranem w przestrzeni (oglądania) i jednocześnie mentalnie związany z przestrzenią na ekranie. Rozumienie pojęcia ekranu zmienia się w czasie, podobnie jak te związki.

Dla badań historii percepcji doświadczenie oglądania było zwykle trudnym wyzwaniem. Poza kilkoma rzadkimi przypadkami nie mamy udokumentowanych dowodów na to, co działo się w głowach widzów zasiadających przed ekranem. Stanowisko widzów musi być rekonstruowane pośrednio, na podstawie materiałów z dodatkowych źródeł, jak przedstawiła to Miriam Hansen w swoich badaniach nad pierwszą publicznością filmową³. Mimo że nie jesteśmy w stanie wkroczyć w umysł pojedynczego widza, możemy przynajmniej spróbować zrozumieć ogólne warunki, które, zaistniawszy w różnych sytuacjach, wpłynęły na poszczególne doświadczenia oglądania. Można na przykład spojrzeć na budowę samego aparatu, włącznie z designem jego elementów, by otrzymać wskazówki na temat rodzaju doświadczeń, jakie mógł on wywoływać. Możemy również użyć materiałów „rzutowanych”, jak teksty literackie, popularne kreskówki i inne ulotne formy dostarczające dalszych wskazówek i pomocne w weryfikowaniu naszych hipotez. Wciąż jednak celem jest raczej rekonstrukcja „zakresu możliwości”, niż próba ustalenia rzeczywistego odczytania przez pojedynczych widzów czy publiczność.

Ostatecznym celem jest historia „działań ekranowych”, by użyć pojęcia stosowanego przez Charlesa Mussera w jego badaniach nad początkami kina i okresem je poprzedzającym⁴. Taka historia powinna obejmować nie tylko ewolucję różnych rodzajów ekranów i ich korelacje, ale również zestawienie ich zastosowań jako części różnych *apparatusów* medialnych wobec zmieniającego się kulturalnego, społecznego i ekonomicznego tła. Niniejszy artykuł, poprzez identyfikację i omówienie części kluczowych składników tejże historii, stanowi pierwszy krok w kierunku takiej syntezy. Podstawowe pytania są proste, odpowiedzi na nie trudne: w jaki sposób nasze dwudziestowieczne pojmowanie ekranu było antycypowane w czasach minionych?

.....
1 Patrz: Siegfried Zielinski, *Audiovisions. Cinema and Television as Entr'actes in History*, tłum. Gloria Custance, Amsterdam University Press, Amsterdam 1999 (oryg. wyd. w języku niemieckim w 1989); Lev Manovich, *Towards an Archaeology of the Computer Screen* [w:] *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable? The Screen Arts in the Digital Age*, Thomas Elsaesser i Kay Hoffmann [red.], Amsterdam University Press, Amsterdam 1998, s. 27-43.

2 Patrz: *The Cinematic Apparatus*, Teresa de Laurentis i Stephen Heath [red.], Macmillan, London-Basingbrooke 1980.

3 Miriam Hansen, *Babel & Babilon. Spectatorship in American Silent Film*, Harvard University Press, Cambridge-London 1991.

4 W szczególności Charles Musser, *The Emergence of Cinema. The American Screen to 1907*, Charles Scribner's Sons, New York 1990. Warte uwagi jest, że Musser w tytule swojej książki używa słowa „ekran” jako synonimu instytucji kina, co odzwierciedla właściwe historyczne użycie.

Jakie związki, jeżeli takie istnieją, występują pomiędzy „ekranami” z różnych czasów i miejsc? Powinno już teraz być jasne, że artykuł ten nie stanowi poszukiwania niezmienniej „istoty” ekranu; jeżeli ekran ma swą istotę, składa się na nią suma wszystkich historycznych przejawów różnych zastosowań ekranów, a nie to, co poza nimi, jak niektóre idee platońskie.

DWIE MAŁE OSŁONY [SKRENES]

Według *Oxford English Dictionary*, ostatecznej instancji w kwestii historii leksyki języka angielskiego, słowo „ekran” pojawia się po raz pierwszy w tekstach z XIV i XV wieku, lecz jego etymologia pozostaje niejasna⁵. W wieku XVI, jak i prawdopodobnie również wcześniej, stosowano je w odniesieniu do *przyrządu do osłony przed gorącym ognia lub przeciągiem powietrza*. Ekran [ang. *screen* może znaczyć „ekran”, „parawan”, „przesłona”, „zasłona” czy „wachlarz” – red.] oznaczał przede wszystkim stojący na podłodze mebel, zbudowany z płachty lekkiego, często przeźrystego materiału (papieru, rodzaju tkaniny, itp.), rozciągniętego na drewnianych ramach. Istniały również małe, podręczne wersje dla kobiet; tekst z 1548 roku opowiada o *dwóch małych jedwabnych osłonach do ochrony przed ogniem*⁶. Poza swoją główną funkcją, te często bogato zdobione osłony stanowiły również element mody, estetycznej przyjemności i gier erotycznych. Stopniowo ekrany nabierały nowych znaczeń. Poza podstawowym przeznaczeniem miały one służyć do ochrony przed *inną niedogodnością lub niebezpieczeństwem, jako schronienie przed obserwacją, zatajenie, osłona przed cudzym wzrokiem lub ochrona prywatności*, jak podaje publikacja *Century Dictionary and Cyclopedia* (1911, pierwsze wydanie 1889)⁷. Czy to przed gorącym, zimnym, czy natrętnym spojrzeniem, ekran był przede wszystkim postrzegany jako powierzchnia ochraniająca osobę poprzez stanowienie bariery wobec czegoś nieprzyjemnego lub groźnego.

Na początku XIX wieku słowo „ekran” zaczęło nabierać znaczeń antycypujących jego współczesne zastosowanie w kontekście kultury medialnej jako środka do wyświetlania i transmitowania obrazów. Najwcześniejsze tego typu występowanie odnotowane w *Oxford English Dictionary* pochodzi z 1810 roku w sformułowaniu: *przezroczyste ekrany dla pokazu fantasmagorii*. Stanowi to wyraźne odejście od sfery domowej i wejście w świat publicznej rozrywki. Fantasmagoria była pokazem cieszącym się ogromną popularnością mniej więcej na przełomie XVIII i XIX wieku. Stanowiła ona odmianę wcześniejszych projekcji z latarni magicznych, posiadała jednak własną specyfikę. W fantasmagorii obrazy pokazywane publiczności rzutowane były zza ekranu za pomocą mobilnej latarni magicznej (często umieszczonej na kółkach i przesuwającej się po szynach). Jednym z celów było stworzenie totalnego doznania zmysłowego.

5 Bardzo podobnie przedstawia się sytuacja francuskiego „écran”, które większość słowników, między innymi *Oxford English Dictionary*, definiuje jako „ściśle powiązane” zarówno pod względem historycznym, jak i znaczeniowym ze słowem „screen”. Wszystkie odwołania do *Oxford English Dictionary* [OED] dotyczą jego drugiego wydania, pod redakcją J.A. Simpsona i E.S.C. Weinera, Clarendon Press, Oxford 1989.

6 OED, Vol. XIV, „Screen”.

7 *The Century Dictionary and Cyclopedia* [CDC], wydanie przejrane i poszerzone, The Century Co., New York 1911 (oryg. 1889), Vol. VIII, „Screen”.

Służył temu ukryty mechanizm. Przedstawiający fantasmagorię starali się bardzo utrzymać swoją maszynę w tajemnicy. Udawali, że ich pokazy nie mają nic wspólnego ze starymi latarniami magicznymi. Usiłowano nawet ukryć obecność samego ekranu przez umieszczanie publiczności w całkowitej ciemności i dopiero wówczas odsłaniając kotary. Rzutowane obiekty prezentowane były jako latające swobodnie po sali „widma”. Aby to osiągnąć, zasadniczą kwestią stało się znalezienie sposobu na uczynienie ekranu półprzezroczystym. Najprostsze było jego zmoczenie.



Pokaz fantasmagorii
E.G. Robertsona
Koniec XVIII w.

Oczywiście takie wyjaśnienie wytonienia się ekranu jako powierzchni projekcyjnej jest zbyt wielkim uproszczeniem. Słowo to mogło nie być stosowane w takim znaczeniu przed rokiem 1810 (mam co do tego wątpliwości), ale „działania ekranowe” – jako zjawisko – z całą pewnością pojawiły się znacznie wcześniej. Fantasmagoria opierała się na wcześniejszych tradycjach spektakli wykorzystujących ekrany. Stanowiła ona nie tylko rozwinięcie wędrownych pokazów latarni magicznej, zbudowana była na zasadach funkcjonowania teatru cieni. Chociaż teatr cieni pochodzi prawdopodobnie z Azji (znany w wielu miejscach od Turcji po Indie, Chiny i Indonezję), swoją popularność zyskał w Europie w wieku XVII i XVIII⁸. Większość wersji teatrów cieni oparta była na zasadniczo podobnych ustawieniach *apparatusu* jak fantasmagoria. Widownia usytuowana jest przed ekranem, podczas gdy aktorzy poruszają sylwetkami lalek za nim – pomiędzy ekranem a źródłem światła⁹. Publiczność widzi na ekranie jedynie ruchome cienie, a nie tworząca je „maszyny”. W fantasmagorii lalki rzucające cień zastąpione zostały

⁸ Na przykład Olive Cook, *Movement in Two Dimensions*, Hutchinson, London 1963.

⁹ Interesujący wyjątek to „ombromanie”, teatr cieni z końca XIX wieku. Jego aktor stawał przed ekranem i ujawniał publiczności swoją „maszynę” (własne ręce). Prezentacja umiejętności i mistrzostwa wykonawcy gestów była równie istotna jak efekt końcowy.

fantaskopami (specjalnymi latarniami magicznymi) i kliszami rzutowanymi przez latarnię¹⁰.

Podczas wędrownych pokazów latarni magicznej, począwszy od późnego XVII wieku, układ *apparatusu* był inny: publiczność często zbierała się wokół artysty i jego latarni, umieszczanej stosunkowo blisko ekranu. To ustawienie było częściowo wymuszone przez słabe oświetlenie (świece lub zwykłe lampy oliwne), ale podkreślało również tradycyjną rolę organizatora widowiska opowiadającego historie, ilustrującego je rzutowanymi obrazami. Dla ludzi niezaznajomionych z takimi pokazami obecność tajemniczej „skrzynki projekcyjnej” niewiele umniejszała „magię” wydarzenia. W rzeczy samej, służyć to mogło jako dodatkowa atrakcja. W podobny sposób publiczność pierwszych seansów filmowych podziwiała często kinematograf jako cud techniki w takim samym stopniu jak obrazy, które generował. Nowinka tego rodzaju łatwo odchodzi w niepamięć. Ukrywając latarnię magiczną za ekranem, organizatorzy fantasmagorii zdołali odtworzyć utraconą tajemnicę, w pełni wykorzystując możliwości lampy z nowym palnikiem Arganda – znacznie ulepszonej wersji lampy naftowej. Jednak z czasem i fantasmagoria straciła swój urok, a latarnia magiczna, już o odświeżonej konstrukcji, ponownie stała się widoczna i atrakcyjna jako wspaniałe urządzenie, cud wiktoriańskiej nauki.

ELIZA NA EKRANIE

W XIX wieku związek między pokazami magicznych latarni i ekranami projekcyjnymi był już semantycznie dobrze ustanowiony. Jednym z wielu na to przykładów jest tekst z 1846 roku, stwierdzający, że *latarnia magiczna jest rodzajem świecącego mikroskopu, którego celem jest otrzymanie powiększonego obrazu postaci na ekranie w zaciemnionym pokoju*¹¹. Przez cały wiek XIX rozmiary ekranu, audytorium i projektowanego obrazu powiększały się. Było to możliwe dzięki rozwojowi nowych, silniejszych źródeł światła (reflektory tlenowo-wodorowe, elektryczny łuk węglowy), jednakże społeczną siłą powodującą ten rozwój było wzrastające zapotrzebowanie na rozrywkę i pokazy wizualne ze strony nowej masowej publiczności, szczególnie w miastach. Pod koniec XIX wieku, zwłaszcza w Ameryce, magiczna latarnia została wystawiona na zewnątrz w celu wyświetlania olbrzymich reklam i wyników wyborów na ścianach budynków publicznych, służących za gigantyczne ekrany projekcyjne¹². W czasie krótszym niż sto lat, słowo ekran nabrało zupełnie nowych znaczeń, równoległe z powstaniem miejskiego, technologicznego społeczeństwa medialnego. Jeśli była to kiedyś rzecz

.....
¹⁰ Teatr cieni, sprowadzony do Europy ze Wschodu, cieszył się znaczną popularnością do końca XVIII wieku. Jego wpływ jest wyczuwalny w pewnych aspektach fantasmagorii, a niektórzy artyści teatru cieni eksperymentowali również z latarnią magiczną. Prawdziwa synteza tych działań z wykorzystaniem ekranu nastąpiła w Japonii. Japońskie pokazy Ut-sushi-e, których powstanie datuje się na początek XIX wieku, są oryginalną formą popularnego teatru medialnego, w którym sterowane ręcznie, ruchome magiczne latarnie, przejęły rolę marionetek w teatrze cieni.

¹¹ *DED*, ibidem.

¹² Rzutowanymi w ten sposób obrazami były często ilustracje z okładek popularnych czasopism, np. „Frank Leslie's Illustrated Newspaper” (patrz np: 23.11.1872, 25.10.1884).

chroniąca jednostkę przed czymś niepożądanym, to teraz wystawiała całą grupę na wizualną ekstrawagancję kapitalistycznej kultury konsumpcyjnej.

W tym kontekście nie jest niczym zaskakującym, że słowo „ekran” zostało wchłonięte przez wczesną kulturę filmową. Od strony wykorzystania ekranu, pierwsze projekcje filmu niemego stanowiły pod wieloma względami (choć nie całkowicie), kontynuację pokazów latarni magicznej. Przynajmniej do pierwszej dekady XX wieku (a nawet później) większość pokazów filmowych była w rzeczywistości połączeniem kina, latarnianych slajdów, koncertów fonografu i widowisk scenicznych. W miarę jak produkcja filmowa i pokazy umacniały swoją pozycję nowego głównego przemysłu rozrywkowego, począwszy od pierwszej dekady naszego wieku, pozostałe atrakcje stopniowo odchodziły w cień: centrum zarezerwowane było dla przyjemności czerpanych dzięki ekranowi. W trakcie owego rozwoju słowo to często było stosowane jako metonimia, oznaczając samą kulturę filmową, pisane wtedy wielką literą: „Ekran”. Już w 1910 roku „The Moving Picture World” pisał, że *ludzie lubią oglądać na ekranie to, o czym czytają*, odnosząc się w ten sposób do ich preferencji filmowych. A kiedy pani P. Campbell w roku 1920 stwierdziła, że czuje się *zdecydowanie za stara na Elizę na ekranie*, miała oczywiście na myśli grę w filmach i pracę w branży filmowej.

W pewnym momencie przed słowem „Ekran” postawiono przymiotnik „Wielki”. Kiedy i dlaczego do tego doszło – wymaga dalszych dociekań. Podejrzewam, że miało to coś wspólnego z pojawieniem się nowych, konkurencyjnych zastosowań ekranu po II wojnie światowej, w szczególności telewizji. „Mały Ekran” obiecywał wprowadzenie *wydarzeń dokładnie takich, jakie miały miejsce* bezpośrednio do domowego zacisza. W odpowiedzi na to wyzwanie, przemysł filmowy obiecywał jeszcze bardziej wspaniałe spektakle. Rozciągnięcie ekranu kinowego do gigantycznych rozmiarów było rozwiązaniem zaproponowanym przez Cineramę, system Todd-AO, CinemaScope i rozmaite inne systemy w latach 50. Najbardziej ekstremalną formą był łukowaty gigantyczny ekran – Cinerama – na który filmy rzutowano równocześnie z trzech projektorów. Wraz z Cineramą ekspansja ekranu osiągnęła paradoksalny rezultat: poprzez objęcie całego pola widzenia, ekran w pewnym sensie znikł; nie było poczucia ramy zaznaczającej granicę między prawdziwym a wymagowanym. Ekran zamienił się w medium całkowicie ogarniające publiczność. Zapowiadało to bliższe współczesnym czasom spektakle, jak teatry IMAX i rzeczywistość wirtualna. Coś podobnego jednakże zostało już osiągnięte przez panoramę – inną wielkoskalową wizualną rozrywkę sto lat wcześniej.

PRZEZROCZA W ŚWIETLE KSIĘŻYCA

A co z małym ekranem? Czy możemy ustalić jego etymologiczne pochodzenie? Odpowiedź pozostaje oparta w większym stopniu na domysłach niż w wypadku dużego ekranu. Przede wszystkim można by się odwołać do faktu, że od samego początku osłony przed ogniem były często ozdabiane obrazami. W epoce wiktoriańskiej duże składane parawany używane w domostwach do różnych celów, często stawały się prawdziwymi kolażami wszelkiego rodzaju drukowanych obrazów, przypominając niezliczone albumy z wycinankami, tworzone przez kobiety i dzieci dla rozrywki (współcześnie

jest w zwyczaju pokrywanie drzwi lodówki pocztówkami, zdjęciami i magnesikami]. Mimo że obrazy spełniały przede wszystkim funkcję dekoracyjną, w dziewiętnastym wieku ekrany te zapowiadały przyszły rozwój kultury medialnej poprzez demonstrację niezliczonej liczby tanich obrazków, produkowanych masowo w XIX wieku dzięki postępowi w technikach druku i reprodukcji obrazu (litografia, fotografia itp.) W rzeczy samej, zwyczaj ozdabiania parawanów obrazkami stał się tak popularny, że poślednie dzieła sztuki były czasami przyrównywane przez krytyków do tych pospolitych ekranów.

Już pod koniec XVIII wieku pomysł osłony przed ogniem został zaadaptowany do ukazywania przezroczystych malowideł w nowy i zadziwiający sposób. Obrazy owe – „księżycowe przezrocza” (oryg. *Moonlight transparencies* – red.) albo diapanoramy, jak te tworzone przez Niemców Georga Melchiora Krausa i Franza Niklausa Königa, montowane były na drewnianych ramach opartych na podłodze¹³. Zaczynały być faktycznie widoczne dopiero, gdy, oświetlone od tyłu, rozbłyskiwały cudownymi kolorami. W XIX wieku formy takich podświetlanych z tyłu obrazów mnożyły się, zaczynając od litofanii, porcelanowych obrazków wyświetlanych na osłonach lamp albo w dekoracyjnych drewnianych lub metalowych ramkach, aż do urządzeń projekcyjnych stosowanych w domu, takich jak masywny megaloskop, zaprojektowany do oglądania dużych albumowych fotografii z ręcznie kolorowanymi filtrami umieszczonymi z tyłu¹⁴. Zerkając przez „osłonkę” widokową i otwierając równocześnie drzwiczki z tyłu urządzenia, przemieniało się czarno-białe fotografie we wspaniałe kolorowe spektakle. Te, jak i wiele innych rodzajów „ekranów”, antycypowały przyszłą rolę i miejsce ekranu telewizyjnego, mimo że ich możliwości przekazywania informacji wizualnej czy odtwarzania ruchu były ograniczone.

Przeglądając słowniki, natrafiamy również na inne znaczenia, które łączyły małe ekrany z obrazami medialnymi. W XIX wieku słowo to używane było w odniesieniu do pionowych ram do prezentowania fotografii, zarówno podczas pokazów prywatnych, jak i publicznych. Na przykład w 1888 ktoś napisał o *jednym z najbardziej zachwycających paneli ekranowych na fotografii, jakie kiedykolwiek widziały moje oczy*¹⁵. Jednakże bardziej interesujący jest związek z samym aparatem fotograficznym. „Skupiający ekran” albo „matowy szklany ekran” (1879) definiowany był jako: *płaski kawałek szkła, na którym skupiany jest obraz utworzony przez soczewkę aparatu w celu naświetlenia*¹⁶. Ta prosta zasada została naprawdę odziedziczona po wcześniejszym urządzeniu, camerze obscurze, która poprzedzała aparat fotograficzny i wpłynęła na jego konstrukcję. W camerze obscurze, znanej już w średniowieczu, obraz świata zewnętrznego powstaje wewnątrz zaciem-

13 Szukając przykładów, zob. Sehnsucht, *Das Panorama als Massennunterhaltung des 19. Jahrhunderts*, Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland & Stroemfeld/ Roter Stern, Bonn 1993, ss. 198-199.

14 Zakrojone na szeroką skalę publiczne spektakle, jak dioramy Daguerre’a i Boutona, przedstawiające gigantyczne, powoli przekształcające się obrazy za pomocą manipulując światłem rzucanym od tyłu, opierały się na podobnych zasadach. Produkowano również wszelkiego rodzaju pomniejszone wersje zabawkowe, przykładem francuska Polyorama Panoptique.

15 *OED*, ibidem.

16 Ibidem.

nionego pudełka dzięki promieniom światła wpadającym do środka przez niewielki otwór¹⁷.

Zwłaszcza od czasów renesansu, po tym jak nauczono się umieszczać soczewkę w otworze w celu uzyskania ostrzejszego obrazu, camera obscura znalazła powszechne zastosowanie zarówno jako narzędzie artystów, jak i popularna rozrywka. Z punktu widzenia rozwoju małego ekranu urządzenie to jest niezwykle interesujące, chociaż niewielu obserwatorów dostrzegło dotychczas związek między nimi – prawdopodobnie dlatego, że camera obscura jest postrzegana jedynie jako prymitywny poprzednik aparatu fotograficznego. W mniejszych urządzeniach tego typu obraz był często kierowany za pomocą małego, wewnętrznego lusterka (45 stopni) na matowe szkło w górnej części urządzenia. Przez umieszczenie przezroczystego kawałka papieru na matowym szkłe artysta mógł odrysować zarys pejzażu. Istniały również camery obscury wielkości pokoju, często umiejscowione w znanych turystycznych miejscach, nad morzem czy na wzgórzach. Obraz zewnętrznego świata za pomocą soczewki i lustra kierowany był z góry pokoju na poziomy stół w centralnym jego punkcie. Goście ustawiali się dookoła stołu i podziwiali poruszającą się zewnętrzną scenerię, często wskazując szczegóły palcami. Zarówno matowe szkło, jak i stół, służyły zasadniczo za oprawione ekrany.

GRY EKRANOWE [SCREEN-PLAYS]

Należy pamiętać, że wszystkie rodzaje camera obscura transmitowały obraz na żywo i wyświetlały go na obramowanej powierzchni. Chociaż od strony technicznej proste i nieangażujące elektroniki ani anten, w oczywisty sposób zapowiadały one zasadę działania telewizji, zdefiniowaną w 1926 roku przez „Nature”: *Każdy posiadacz „telewizora” będzie w stanie obejrzeć na swoim ekranie artystów w operach i teatrach oraz ich usłyszeć*¹⁸. Rzeczywiście, w 1879 roku rysownik pracujący dla brytyjskiego magazynu „Punch” przewidział telewizyjną technologię przyszłości, którą nazwał „elektryczną camera obscurą”; jej wynalezienie przypisuje się Thomasowi Edisonowi¹⁹. Wizjonerska kreskówka ukazywała płaski panoramiczny ekran, umieszczony na ścianie nad kominkiem – sytuacja, której nie udało się jeszcze zrealizować, chociaż technologia ekranów plazmowych obiecuje w końcu spełnić te oczekiwania. Ekran z „Puncha” umożliwiał również obustronną komunikację: kolejna fantazja, której nigdy nie udało się całkowicie osiągnąć pomimo licznych przepowiedni (i działających prototypów!). Większość ekranów wciąż oferuje jedynie ruch jednokierunkowy, mimo że rozprzestrzenianie się ekranów komputerowych szybko tę sytuację zmienia.

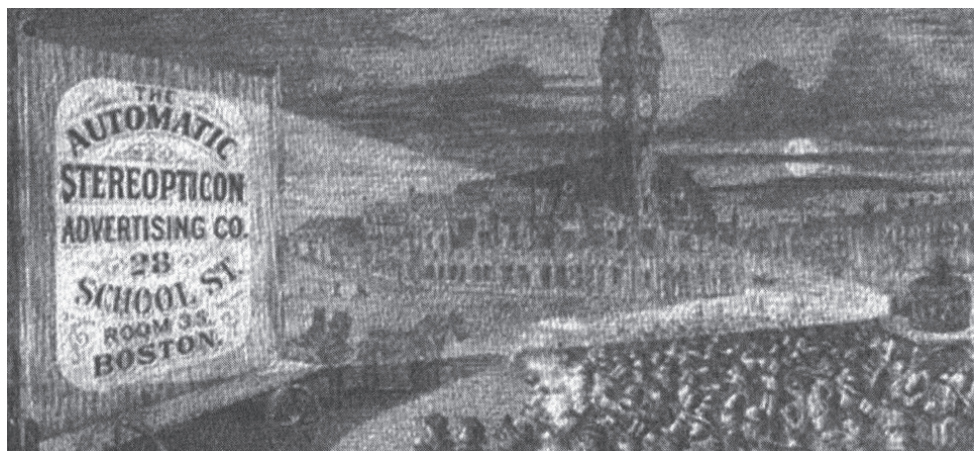
Poza swoim podobieństwem do telewizora camera obscura, zachęcając do kontaktu dotykowego, zapowiadała również ekran komputerowy. Obraz z camery obscury nie miał być jedynie obserwowany z odległości – mógł być

.....
17 Najbardziej kompletną historię camery obscury prezentuje John Hammond [w:] *The Camera Obscura. A Chronicle*, Adam Hilger LTD., Bristol 1981.

18 OED, ibidem.

19 Patrz Émmanuelle Toulet, *Cinématographie, invention du siècle*, Découvertes Gallimard & Réunion des musées nationaux, Paris 1988.

Plenerowy pokaz
latarni magicznej
koniec XIX w.



dotykany, np. czubkiem pióra lub po prostu palcem. W swoim czasie stworzyło to ontologicznie interesującą i osobliwą sytuację: coś w rodzaju tele-dotyku, pieszczoły żyjących i poruszających się jednostek na odległość za pomocą urządzenia technicznego. Choć sytuacja taka wydaje się obca odbiorowi telewizji, pojawiła się w jednym z wczesnych eksperymentów z telewizją interaktywną w latach 50. w amerykańskim serialu *Winky Dink and You*. Dzieci zachęcane były do rysowania na ekranie telewizora (w rzeczywistości po przezroczystym arkuszu plastiku przyklejonym do ekranu) „magicznymi piórami”, zgodnie z instrukcjami podawanymi podczas emisji przez gospodarza programu Johna Barry’ego. Działanie dziecka w tej sytuacji nie różni się znacznie od szkicowania krajobrazu przez osiemnastowiecznego artystę za pomocą camery obscury. Model angażujący publiczność proponowany przez *Winky Dink and You* nigdy nie stał się standardem w sztywnym świecie telewizyjnych produkcji, lecz w pewnym stopniu został zrealizowany przez wprowadzenie programów malarskich i multimediiów edutainment (połączenie słów *education* i *entertainment* – red.) w komputerach osobistych²⁰.

Niniejszy artykuł nie stanowił wyczerpującej analizy historii zastosowania ekranów. Miał raczej wskazać na bogactwo materiałów i możliwych ujęć tematu. Należy ustanowić nowe związki i odkryć nowe dane, zwłaszcza w zakresie metaforycznego znaczenia tego słowa. Jak ukazuje to *Oxford English Dictionary*, słowu „ekran” nadano dużą liczbę znaczeń, z których tylko kilka zostało tu omówionych. Jak łączą się ze sobą te znaczenia? Czy istnieje jakiegokolwiek znaczące powiązanie pomiędzy osiemnastowieczną osłoną przed ogniem a dwudziestowieczną tubą na promienie katodowe poza faktem, że obydwie są „oświetlone” czy „podgrzewane” od tyłu? Czyż tradycyjny ekran nie miał izolować osoby, chronić jej przed gorącym czy spojrzeniem, zwiększyć jej komfort i prywatność? Czyż funkcja ekranu telewizyjnego nie jest wręcz odwrotna, polegająca na wystawianiu widza na „ogień” i „obsceniczność” komercyjnej kultury medialnej oraz zezwoleniu

.....
20 Jednym z powodów niepowodzenia programu *Winky Dink and You* mógł być prosty fakt, że dzieci, które nie miały ani magicznych ołówków, ani ekranu do rysowania, zaczęły rysować bezpośrednio na kineskopie, co w nieunikniony sposób prowadziło do zniszczenia telewizora!

na wkroczenie sfery publicznej w prywatność? Można by jednakowoż stwierdzić, że relacje pomiędzy zagadnieniami związanymi z rozróżnieniem sfera prywatna/publiczna nigdy nie są jednoznaczne. Zastaniając przed wzrokiem, tradycyjne ekrany wzbudzały również ciekawość i pragnienie dojrzenia drugiej strony (co widać najlepiej na przykładzie niezliczonych japońskich druków klockowych przedstawiających ludzi obserwujących cienie innych, rzucane na papierowe ekrany pełniące funkcję ścian). Ekran telewizora również zapewnia prywatność, oferując bezpieczny, korzystny, voyeurystyczny punkt widzenia, byśmy mogli obserwować wydarzenie „po drugiej stronie”. Eksponując – równocześnie chroni.

Istnieją inne intrygujące paralele niewspomniane w tym artykule. Na uwagę zasługuje na przykład historia zwierciadła i otaczającego go dyskursu. Spoglądając z kulturowego i mentalnego, historycznego punktu widzenia, zwierciadło nigdy nie było postrzegane jedynie jako przedmiot odbijający obraz osoby tu i teraz; przez wieki było narzędziem do zawiłych przestrzennych, poetyckich i erotycznych „gier ekranowych”. W literaturze i tradycji obrazowania często traktowano je jako rodzaj ekranu – fantastyczny środek komunikacji zdolny do opowiadania historii w formie wizualnej, ukazywania przyszłości lub wirtualnego łączenia ludzi rozdzielonych fizycznym dystansem. Wystarczy pomyśleć o dobrze znanej baśni *Piękna i Bestia* z jej zaczarowanymi zwierciadłami – ten związek nie umknął uwadze Jeana Cocteau, którego film *La Belle et la Bête* (1946) wykorzystywał w poetycki i imaginacyjny sposób lustro jako środek informacji i ekrany komunikacyjne. Historia praktyk ekranowych nie powinna przeoczać tych fantazji i dyskursów, często w osobliwy sposób spletających się z bardziej „rzeczywistymi” zjawiskami: bardziej materialnymi, bardziej uchwytnymi. Być może zatem nie był to wcale przypadek, że film Cocteau pojawił się na „Dużym Ekranie” dokładnie w chwili, gdy emisje telewizyjne rozpoczęły swój triumfalny pochód do living roomów.

Oryginalny artykuł został tu opublikowany w niezmienionej wersji. Znacznie poszerzona i zmodyfikowana wersja tego eseju ukazała się później jako *Elements of Screenology: Toward an Archaeology of the Screen* [w:] *Iconics: International Studies of the Modern Image*, The Japan Society of Image Arts and Sciences, Tokio, Vol. 7 2004, ss. 31-82.

Ryszard W. Kluszczyński

PRZEOBRAŻENIA SZTUKI MEDIÓW (OD FILMU DO SZTUKI INTERAKTYWNEJ)

Rozszerzona wersja tekstu *From Film To Interactive Art: Transformations In Media Art*, opublikowanego jako rozdział książki *MediaArtHistories* pod redakcją Olivera Graua (MIT Press, 2007).

Tekst niniejszy jest wstępem do dwudziestowiecznej historii sztuk medialnych, ich transformacji prowadzących od filmu do sztuki interaktywnych multimediiów. Poddaję w nim refleksji nie tylko proces zastępowania czy uzupełniania „starych” sztuk medialnych przez coraz to nowsze, lecz także trwanie tych pierwszych, ich uobecnianie się w coraz to nowych kontekstach technologicznych. Pokazuję w ten sposób zarazem, że historia sztuk medialnych jest swoistą, transtemporalną grą między tekstualnością, technologią oraz instytucjami kulturalnymi.

KINO WOBEC ELEKTRONICZNEGO WYZWANIA

Formy filmu, konteksty, w których funkcjonuje współcześnie sztuka filmowa, uległy w ostatnich dekadach głębokim transformacjom. Postęp technologiczny w sferze elektroniki, coraz szersze zastosowanie nowych technologii w rozmaitych dziedzinach kultury, przyniósł w ciągu kilku ostatnich dekad wiele niezwykle ważnych dla kina konsekwencji.

Zmieniły się narzędzia pracy twórców filmowych, co w wypadku niektórych z nich, jak chociażby Petera Greenawaya, Davida Larchera, czy Zbigniewa Rybczyńskiego, doprowadziło do awansu i stabilizacji postaw i strategii twórczych, które dotąd, aczkolwiek wyraźnie obecne w ich twórczości, były realizowane kosztem ogromnego trudu poprzez niekonwencjonalne użycie instrumentów filmowych (Rybczyński) lub przytłumione i zepchnięte na drugi plan przez tradycyjne właściwości medium filmowego (Greenaway, Larcher). W wypadku wielu innych filmowców dają się zauważyć daleko idące transformacje poetyk i podejmowanych tematów. Można mówić o kształtowaniu się licznych innowacji obrazowych, nowych form montażu, nowych struktur narracyjnych, niespotykanych dotąd konstrukcji świata przedstawionego. Najnowsze technologie w kinie nie tylko dostarczają narzędzi, które pozwalają lepiej (łatwiej, szybciej) realizować tradycyjne zadania filmowe, ale też inicjują (bądź pogłębiają) zmiany strategii filmowych, tworzą nowe konwencje, przekształcają gatunki, naruszają tradycyjne relacje pomiędzy rzeczywistością a jej audiowizualnymi przedstawieniami, co prowadzi też w dalszej kolejności do kształtowania się nowych postaw

odbiorczych, niemieszczących się ani w modelu identyfikacji-projekcji, ani w konwencjach dystansacyjnych kina brechtowskiego. Nowoczesne technologie elektroniczne gruntownie przeobrażają ontologiczno-strukturalne wyznaczniki tradycyjnego kina i filmu.

Szczególnie ciekawe, intermedialne, hybrydyczne formy pojawiają się w efekcie powiązań rozwijających się między medialnymi właściwościami filmu, wideo i mediów komputerowych. Kino zaczyna bowiem funkcjonować w nowych kanałach komunikacyjnych. Już telewizyjne prezentacje filmów oddziaływały transformująco na istniejące dotąd modele zachowań odbiorczych wobec dzieła filmowego, jak również przyniosły pierwsze zmiany filmowych poetyk. Wynalazek wideo zmiany te (zwłaszcza dotyczące mechanizmów odbiorczych) bardzo rozwinął. Ale prawdziwa rewolucja postępuje jednak dopiero obecnie, wraz z upowszechnieniem się filmów na płytach DVD, a pogłębi się wkrótce jeszcze bardziej wraz z filmami, które w pełni wykorzystają nawigacyjne, interaktywne właściwości medium komputerowego, dotąd eksplorowane przede wszystkim w grach. Właśnie interaktywność staje się właściwością o szczególnie doniosłym znaczeniu dla przyszłego rozwoju sztuk ruchomego obrazu.



Zbigniew Rybczyński

Czwarty wymiar

1988

Film, przez długie lata jedyna sztuka obdarzona tym atrybutem (ruchomy obraz), musi więc obecnie odnaleźć się w zupełnie nowej dla siebie sytuacji. Stał się on bowiem tylko jednym z wielu mediów, dla których ruchomy obraz połączony z dźwiękiem jest podstawą komunikacji. Dynamiczna audiowizualność okazała się współcześnie standardem kulturowym i podstawową matrycą sztuk obrazowych (por. Hopfinger, 1997). W świecie filmu dokonują się transformacje, które określają jego miejsce w tej złożonej, zróżnicowanej grupie sztuk (multi)medialnych.

Można w tym miejscu sformułować hipotezę, że w niedalekiej przyszłości rozwiną się i pogłębią nurty różnicujące obszar twórczości filmowej, które ostatecznie doprowadzą do rozszczepienia jednolitego dotąd (przy całej wewnętrznej różnorodności) procesu ewolucji kina i do powstania przynajmniej dwu odrębnych nurtów. Pierwszy będzie usiłował kontynuować dotychczasowe zasady i formy kinematograficzne (nowe technologie będą tu używane jedynie dla urozmaicenia, odświeżenia dotychczasowych konwencji). Drugi, czyli kino interaktywne, zburzy bądź dogłębnie przekształci dotychczasowe konwencje i zaproponuje zupełnie odmienny typ doświadczenia odbiorczego. Inna możliwa dyferencjacja (nawarstwiająca się z poprzednią) doprowadzi do rozbudowy relacji interpersonalnych w obrębie grupy odbiorczej tam, gdzie mamy do czynienia z prezentacją filmu w przestrzeni publicznej (włączając tu także bardzo interesująco rysujące się perspektywy kolektywnych form filmowych w Internecie), oraz rozbuduje wymiary komunikowania intrapersonalnego tam, gdzie odbiór przybierze kształt intymnej, indywidualnej interakcji z filmowym hipertekstem. Obie te tendencje obecnie są już reprezentowane licznymi (szczególnie typ pierwszy) i wartościowymi przykładami.

Warunkiem koniecznym dla zrozumienia istoty tego procesu staje się analiza samego fenomenu interaktywności. Analiza taka powinna być nie tylko refleksją nad fenomenologicznymi wymiarami interaktywności, jej odmianami, jej zastosowaniami artystycznymi i ich prehistorią, nad strukturą poszczególnych dzieł interaktywnych oraz pierwszymi kształtującymi się poetykami. Powinna być także próbą teorii interaktywności i sztuki interaktywnej (zob. np. Kluszczyński, 2006), a przy tej okazji powinna również określić i uzasadnić wybór kontekstu metodologicznego w którym umieszczamy problematykę interaktywności. Nie jest bowiem bez znaczenia dla przedmiotu naszych badań – dziś o tym nie trzeba właściwie już przypominać – jakim językiem o nim mówimy.

KINO – FILM – NOWE MEDIA

Wszystkie (multi)media następujące po kinie są rezultatem rozwoju technologii elektronicznych, które stały się – współcześnie przede wszystkim w postaci technologii komputerowych – głównym czynnikiem przemian w kulturze i sztuce audiowizualnej, a co za tym idzie, zważywszy, iż audiowizualność odgrywa niezwykle istotną rolę w dzisiejszej cywilizacji, również podstawowym źródłem przeobrażeń kultury pojmowanej jako całość. Tak zwana rewolucja komputerowa, zwana też rewolucją cyfrową (por. Negroponte, 1997), przekształciła już (a proces ten ma przed sobą jeszcze długą drogę) niemal wszystkie sfery w których przejawia się aktywność rodzaju ludzkiego. Przeobraża więc także domenę sztuki, nie tylko tworząc nowe jej dziedziny, ale również przekształcając jej odmiany tradycyjne, także i te, które posiadają długą, liczoną tysiącami lat historię.

Obecność technologii cyfrowych w świecie współczesnych praktyk artystycznych ma bowiem dwojaki charakter, tworzy dwie zasadnicze strefy oddziaływania. Pierwszy obszar wyznaczany jest przez koegzystencję tradycyjnych struktur sztuki z nowymi technologiami cyfrowymi. Te ostatnie

wkraczają w obszar działań artystycznych podejmowanych w klasycznych dziedzinach sztuki, takich jak malarstwo, rysunek, rzeźba, przetwarzając w pewnym stopniu ich charakter i rozwijając (często bardzo poważnie) stosowane tam instrumentarium, ale nie podważając w zasadniczy sposób podstawowych kategorii określających artystyczny i estetyczny status tworzonych tam dzieł (jak na przykład forma, reprezentacja, ekspresja, materialność dzieła-artefaktu). Egzemplifikacje takich zjawisk odnajdziemy w malarstwie Josepha Nechvatela tworzonym przy użyciu programów komputerowych, wirusów, sieci internetowej i robotów, w rysunkach Jochemy Hendricksa wykonywanych przy pomocy komputerowego systemu śledzącego ruchy gałek ocznych, czy też w rzeźbach Karin Sander, posługującej się w pracy skanerami określającymi formy tworzonych rzeźb oraz technologiami zastępującymi, automatyzującymi manualną pracę nad finalnym artefaktem. Druga przestrzeń sztuki kształtowanej przez technologie cyfrowe składa się z nowych dyscyplin artystycznych, wyrastających z nowych mediów sztuk utworzonych właśnie przez technologie cyfrowe, takich, jak animacja komputerowa, Internet, czy rzeczywistość wirtualna. Dostrzegając tę dwoistą rolę technologii cyfrowych w sztuce, Christiane Paul zaproponowała, aby pierwszy z opisanych powyżej wypadków określić jako technologię cyfrową w roli instrumentu artystycznego (tworzącego tradycyjne obiekty sztuki), a drugi – jako technologię cyfrową w roli medium sztuki (zob. Paul, 2003, s. 8).

Sytuacja kina/filmu¹ – pierwszej medialnej formy sztuki ruchomego obrazu – w wyniku rozwoju technologii informacyjno-komunikacyjnych oraz powstania (multi)mediów elektronicznych zmienia się w stopniu, który daleko przewyższa poziom zaawansowania wszystkich poprzednich jego transformacji, kiedy to rozwój technik kinematograficznych przekształcał aparaturę kina, dodając dźwięk albo kolor, czy też zmieniając parametry obrazu bądź standardy audialne. Wszystkie tamte przeobrażenia nie naruszały bowiem podstawowych wyznaczników aparatury kina, uzupełniając ją jedynie o kilka nowych jakości i modyfikując kilka innych, już istniejących. Tymczasem obecne transformacje kina/filmu są dogłębne i zasadnicze, oraz – co ważniejsze – zachodzą w kilku różnych wymiarach.

Przede wszystkim, zmienia się ono samo, przyjmując zupełnie nowy kształt: jesteśmy świadkami narodzin i rozwoju kina i filmu elektronicznego. W największym zakresie i w pierwszej kolejności ten proces przemian wydaje się dotyczyć wymiaru tekstualno-artystycznego. Struktury obrazu, kody montażowe, systemy dyskursu narracyjnego uzyskują postać, która jest w znaczącym stopniu uwarunkowana przez technologie i techniki elektroniczne.

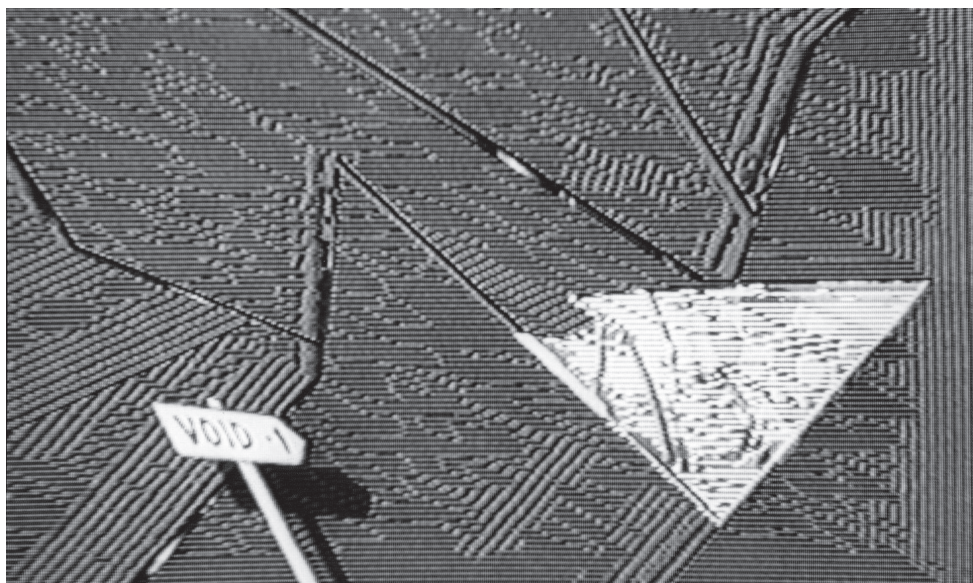
.....
¹ Pod pojęciem kina będę tu rozumieć, zgodnie z ukształtowaną już tradycją (jej niejednorodność i wewnętrzne zróżnicowanie powoduje jednak, iż każde odwołanie doń staje się nieuchronnie jej interpretacją, wyborem jednego z jej wariantów), łącznie jego aparat podstawowy oraz dyspozytyw (obie te powiązane ze sobą instancje kina bywają też określane wspólnym mianem aparatury), podczas gdy odniesieniem dla pojęcia filmu pozostaje sfera tekstualno-artystyczna. Aparat podstawowy kina to ogół urządzeń, technik i operacji wytwarzających film i ustanawiających jego podmiot oraz, w rozszerzonym ujęciu, także sieć powiązanych z nimi kontekstów: społecznych, kulturowych, ideologicznych, ekonomicznych etc. Dyspozytyw, z kolei, obejmuje mechanizmy, procesy (zarówno techniczne, jak i psychiczne), ich aranżacje oraz konteksty składające się wspólnie na sytuację projekcji, percepcji i recepcji filmu. Razem z szeroko pojmowanym aparatem podstawowym tworzą instytucję kina; por. Baudry, 1985; De Lauretis, 1980; Heath, 1981; Kuntzel, 1976.

Równolegle, w miarę zastępowania analogowych układów diegetycznych, będących wytworem reprodukcyjnej maszynierii przedstawiającej – instancji fundamentalnej dla tradycyjnej aparatury kina (której zasadniczym efektem było zatarcie dystansu dzielącego filmową reprezentację od rzeczywistości w celu ukrycia faktu, że w istocie jest ona konstruowana, a nie jedynie przedstawiana czy reprodukowana), przez symulacje cyfrowe – produkt technologii syntezy, przeistacza się także ontologia tekstu filmowego i struktury diegetycznej oraz epistemologiczna funkcja kina. Zamiast obrazu świata bowiem, pojawia się w kinie elektronicznym obraz-jako-świat. W konsekwencji, zważywszy na powagę tej transformacji, może ona w istotny sposób wpływać także na charakter dyspozytywu, w tym na przebieg i jakościową organizację percepcji (nawet jeśli sam aparat podstawowy w kinie elektronicznym nie ulega jeszcze szczególnie istotnym zmianom).

David Larcher

VideoVoid

1993



Aby jednak tak się rzeczywiście stało, aby dyspozytyw i percepcja filmu uzyskały nowy charakter, ów wywoływany przez symulację „efekt nierzeczywistości”, czy może raczej „nowej rzeczywistości”, musi oddziaływać silniej niż tradycyjna mimetyczna funkcja kina – budowanie wrażenia realności. Jednak nie zdarza się to w kinie elektronicznym ani zawsze, ani nawet w przeważającej liczbie przypadków, stąd możemy wyciągnąć wniosek, że prawdopodobnie wiele właściwości przypisywanych bezpośrednio aparaturze kina jest w istocie wytworem procesów tekstualnych bądź relacji indywidualnie powoływanych do istnienia (w poszczególnych filmach bądź jego typach) pomiędzy aparaturą a instancją tekstualną. Innym aspektem tej sytuacji jest swego rodzaju wirtualizacja rzeczywistości realnej, która wydaje

się długofalowym efektem istnienia i oddziaływania światów medialnych na percepcję rzeczywistości (por. Welsch, 1998).

Kino coraz częściej posługuje się środkami wideo (środkami elektronicznymi), doskonaląc możliwości montażowe oraz (dotąd przede wszystkim) rozbudowując dziedzinę efektów wizualno-dźwiękowych. Ten ostatni zakres zastosowania nowych technologii wzbogaca niepomniernie estetykę filmu (zwłaszcza sferę wizualności) i dlatego właśnie przyciąga uwagę licznych twórców. Wszystko to razem przesuwając ponadto film w stronę dyspozytywu telewizyjnego. Wbrew temu przemieszczeniu jednak wielu spośród twórców, którzy chętnie sięgają po narzędzia elektroniczne, jak na przykład wspomniany już wcześniej Peter Greenaway, uważa, że pomimo wyłonienia się nowych form prezentacji dzieł filmowych najlepszym sposobem przedstawiania elektronicznych filmów jest ich projekcja kinowa. Z punktu widzenia Greenaway'a środki elektroniczne miały jedynie odświeżyć i poszerzyć możliwości wyrazowe sztuki filmowej, stworzyć nowe formy kształtowania obrazu. Dyspozytyw kina powinien pozostać (przynajmniej w tym wypadku) w możliwie niezmienionym kształcie.

Łączenie w obrębie tego samego dzieła filmowego obrazów posiadających naturę fotograficzną z obrazami generowanymi przy użyciu środków elektronicznych przynosi rezultaty daleko wykraczające poza obszary poetyki filmu. Obie te formy obrazowości różnią się bowiem między sobą w bardzo zasadniczy sposób. Obraz fotograficzny jest postrzegany jako analogon rzeczywistości go poprzedzającej. Obraz generowany elektronicznie nie jest na to skazany. Rzeczywistość, którą on przedstawia, może narodzić się wraz z nim. Możemy też mieć w tym wypadku do czynienia wręcz z całkowitym odwróceniem poprzedniej relacji: z rzeczywistością występującą w roli analogonu obrazu. Kiedy oba te rodzaje obrazu (fotograficzny i cyfrowy) występują obok siebie, to pojawia się w rezultacie w obrębie struktury dzieła zakłócenie stosunku pomiędzy rzeczywistością a jej przedstawieniem, jak również pomiędzy fikcją i konstruującymi ją systemami. Nie pozostaje to także bez wpływu na ogólniejszej natury relacje pomiędzy rzeczywistością a fikcją. Synteza cyfrowa i film fotograficzny mają nie tylko różne fenomenologie, ale także odmienne ontologie.

Po drugie, wspominałem już o tym powyżej, zmienia się kontekst funkcjonowania kina i filmu. Film (a przy tym także i przypisana mu aparatura) trafia do programu telewizyjnego, na kasetę wideo, na płytę laserową, albo też, w odpowiedzi na nasze zamówienie, dociera po światłowodowej linii telekomunikacyjnej na ekran telewizora (monitora) zintegrowanego z multimedialnym komputerem. Konsekwencje uwikłania filmu i doświadczenia filmowego w obce mu dyspozytywy wykraczają daleko poza proste efekty wynikające z przeniesienia w nowe ramy i wymagają osobnego rozpatrzenia każdego typu przypadku. Właściwości integrowanych w ten sposób dyspozytywów oddziałują na siebie wzajemnie, modyfikują się i – ostatecznie – często łączą ze sobą, tworząc w ten sposób intermedialne, dyspozytywowe struktury hybrydyczne (najprostszym przykładem będzie projekcja filmu realizowana w technologii wideo). Częstotliwość zachodzenia tych procesów oraz ich zasięg sprawia, że dzisiejsza sytuacja (multi)mediów jest zdominowana właśnie przez syndrom intermedialności. Głęboka struktura

multimediów – podstawowej współczesnej formy (i instytucji) komunikacyjnej – ma w istocie charakter układu intermedialnego, który w dalszej konsekwencji nadaje zjawiskom (multi)medialnym charakter specyficznego, dynamicznego palimpsestu.

Wspomniane powyżej funkcjonowanie filmu oraz – w rezultacie także i kina – w nowych kontekstach, powoduje w nich obu kolejne zmiany, które daleko wykraczają poza przekształcenia substancjalne i strukturalne, a tym bardziej nie pozostają też zamknięte w granicach poetyk filmowych, lecz sięgają do struktury filmu jako medium, przeobrażają metody odbioru, przynoszą nowe formy jego doświadczania i rozumienia. W poprzednim akapicie zwracałem uwagę na procesy integrujące dyspozytywy (a przy tym i aparaty) medialne w struktury hybrydyczne. Owo ciążenie ku hybrydyczności sprawia, iż dyspozytyw kina – kiedy usiłujemy go w jego swoistości uchwycić i zrealizować w percepcji pozakinowej – ujawnia liczne pęknięcia i odkształcenia. W zmienionej sytuacji funkcjonowania aparatury kina także i same filmy są doświadczane w zmieniony sposób; nowa sytuacja odbioru nie pozostaje z kolei bez wpływu na porządki tekstualne.

Rozwijające się równolegle do kina/filmu nowe media audiowizualne, które wchodzą z nim w rozmaite relacje, zarówno wpływają na jego struktury i formy, o czym pisałem uprzednio, jak również same ulegają przeobrażeniom pod jego wpływem. W wyniku tych wszystkich interferencji film przenosi się poza własne granice, występuje w realizacjach wideo, w formach rzeczywistości wirtualnej, w grach komputerowych. Tak jak w poprzednich rozważaniach zwracaliśmy uwagę na przeobrażenia dyspozytywu kina zachodzące w wyniku jego ingerencji w inne dyspozytywy, tak nie powinniśmy również zapominać o rozpowszechnianiu się filmowej tekstualności poza obszar kina. Realizacje artystyczne należące do dziedziny *Video art*, czy też do wielopostaciowej sztuki multimediów, jak również popularne gry komputerowe, wszystkie one obficie czerpią z zasobów sztuki filmowej, budując w ten sposób historię filmu poza kinem. Charakterystyczne dla sztuki filmowej kody konstrukcyjne obrazu, kody montażowe i narracyjne, kody dramaturgiczne, kody budowania postaci i fabuł stworzyły podstawowy system artykulacyjny audiowizualności (multi)medialnej.

Po trzecie, rozwój komputerowych technologii interaktywnych powołuje do istnienia różne formy kina interaktywnego, duchowo zakorzenionego w teorii i praktykach dystansacyjnych kina brechtowskiego, ale oddalającego się od nich zarówno na poziomie rzeczywiście tworzonych struktur, jak również charakterem wymagań stawianych przez nie odbiorcy. Zarówno aparat podstawowy kina interaktywnego, jak i jego dyspozytyw, bardzo się różnią od niekonwencjonalnych nawet odmian aparatury tradycyjnego kina.

Należy tu bardzo wyraźnie podkreślić fakt, iż nazwa ta – kino interaktywne – jest w istocie określeniem obejmującym wiele rozmaitych odmian różniących się pomiędzy sobą, i to często w bardzo poważnym stopniu. Podstawowe źródło tej dyferencjacji kryje się w inwariantności dyspozytywu, inwariantności, która jest uwarunkowana różnorodnością interfejsów i różnorodnością stosowanych technik. Różnorodność ta powoduje, że kino interaktywne pozostaje w bliskich relacjach intermedialnych ze sztuką instalacji, sztuką CD-ROM i DVD, happeningiem i sztuką performance, oraz z grami komputerowymi.

Przez pojęcie interfejsu rozumiem podstawowy składnik interaktywnego dyspozytywu, kanał dialogowej komunikacji odbiorcy/interaktora z artefaktem (dostępnym poprzez percepcję wymiarem dzieła), narzędzie bezpośrednio służące interakcji pomiędzy nimi. Podstawową funkcją interfejsu jest tworzenie możliwości komunikacji między stronami posługującymi się różnymi językami.

Grahame Weinbren, podejmując niegdyś próbę określenia podstawowych właściwości filmu interaktywnego (Weinbren, 1995), napisał, że jest to medium, w wypadku którego widz jest odpowiedzialny za zawartość ekranu. Rozwijając to stwierdzenie, oznajmił, że odbiorca uzyskuje taką możliwość w rezultacie uobecnienia się tam dwóch odmiennych, aczkolwiek powiązanych ze sobą form swych relacji z ekranem. Pierwsza relacja, którą Weinbren określił mianem aktywnej, polega na tym, że widzowie nadają znaczenie obrazom, czyniąc je dzięki temu w pewnym sensie swymi własnymi. Jeżeli jednak, na co nie zwraca już uwagi Weinbren, przyjmie się – w zgodzie z jego koncepcją – szerokie rozumienie tej relacji, to należy natychmiast dodać, że występuje ona zawsze wtedy, gdy znaczenie komunikatu/tekstu ustanawiane jest w wyniku negocjacji. A gdy uzna się następnie za własne niemal powszechnie już dziś akceptowane przekonanie mówiące o zasadniczo aktywnej postawie odbiorców wobec każdego komunikatu (którego znaczenie jest w ten sposób ustanawiane, a nie – odnajdywane), wówczas ujawnia się relacja aktywna we wszystkich wręcz formach komunikowania, a nie jedynie w tych, które uznaje się za interaktywne. Nie ta relacja zatem, a przynajmniej nie we wskazanym wyżej szerokim znaczeniu, powinna być najważniejsza wówczas, gdy próbuje się określić źródła i charakter interaktywności filmu. Towarzyszy ona jedynie relacji, którą omawiam tu w drugiej kolejności, relacji podstawowej, jak się okazuje, dla ukonstytuowania doświadczenia interaktywnego, wzmacniając jej działanie i współwyznaczając zarazem transhistoryczny i pozatechnologiczny kontekst rozwoju interaktywności. Kontekst ten implikuje i opisuje zarówno obszar, który najlepiej będzie określić jako prehistorię interaktywności, jak i jej współczesne, bliskie czy „pokrewne” otoczenie. Jest on niekiedy mylony z obszarem występowania rzeczywistych praktyk interaktywnych, to znaczy tych, które łączą w sobie obie wskazane przez Weinbrena formy relacji. W wyniku takiego pomieszczenia interaktywność traci swoje historyczne usytuowanie, stając się właściwością permanentnie obecną w dziejach ludzkich kultur.

Tę drugą relację Weinbren nazwał łączącą (albo też podporządkowującą, *subjunctive* – obie możliwości przetłumaczenia tego terminu wydają się dopuszczalne, najlepiej więc będzie pamiętać o obu), rozumiejąc przez owo określenie taki typ odniesienia, w ramach którego widzowie kwestionują ostateczność obrazów, pojmując, że są one zastępowalne, wymienne, transformowalne, że ekran jest zbiornikiem wielu możliwych obrazów, z których żaden nie uzyskuje ani sam z siebie, ani na mocy relacji z innymi obrazami statusu konieczności. Relacja ta jest współcześnie przede wszystkim produktem możliwości zaoferowanych odbiorcom filmowym przez technologie komputerowe. Swobodny, nielinearny dostęp do informacji, charakteryzujący komputerowo sterowane formy organizowania, przechowywania i udostępniania danych audiowizualnych, powoduje, że sekwencje obrazów filmowych – ich zawartość i porządek – zostają oddane pod kontrolę widzów.

Technicznej możliwości wpływania na przebieg filmu towarzyszy więc uobecniający się w filmowym doświadczeniu pewien szczególny stan mentalny – świadomość, że rzeczy mogłyby się mieć zupełnie inaczej, że wydarzenia mogłyby potoczyć się innymi drogami, świadomość, że za każdym obrazem, sekwencją audiowizualną czy wydarzeniem – elementem sfery diegetycznej, kryją się inne obrazy, inne związki audiowizualne, inne możliwe wydarzenia. Stan ten zachodzi właśnie w wyniku posiadanej przez widza świadomości, że to, co pojawia się na ekranie, jest w pewnym stopniu rezultatem jego czy jej interaktywnych zachowań. Ów stan mentalny, ugruntowany w interaktywnej kontroli sprawowanej nad filmowymi obrazami i filmowym światem, pozostaje w zasadniczym przeciwieństwie do tego, który towarzyszy widzowi przy odbiorze tradycyjnego, linearnego filmu (jak i każdego nieinteraktywnego dzieła sztuki). Ten bowiem wywołuje uczucie obcowania z formą ostatecznie i nieodwracalnie ukształtowaną, buduje przekonanie o niezastępowalności i nieusuwalności żadnego składnika filmowej struktury. Zamiast więc charakterystycznego dla filmu interaktywnego, usprawiedliwionego poczucia sprawowania (w pewnych granicach) kontroli nad przebiegiem dzieła filmowego mamy w tym wypadku do czynienia z doświadczeniem całkiem odmiennym, wspomagany przez ugruntowaną w naszej wiedzy o filmie i o stanowiących go konwencjach świadomość, że zarówno filmowe obrazy, jak i świat przez nie przedstawiony są dla nas nieosiągalne, że znajdują się one poza sferą naszego oddziaływania, że my sami pozostajemy w naszej percepcji całkowicie podporządkowani filmowemu dyspozytywowi.

Postęp w dziedzinie interaktywnych technologii rzeczywistości wirtualnej (VR – *Virtual Reality*) stwarza perspektywę dalszego, dogłębnego przeobrażenia struktury doświadczenia filmowego, pozwalając odbiorcy-użytkownikowi (określanemu dziś coraz częściej mianem interaktora, a w wypadku twórczości artystów wykorzystujących technologie rzeczywistości wirtualnej i rozszerzonej także uczestnika bądź gościa) na doświadczenie immersji, interaktywnego zanurzenia w telematycznym (przynoszącym iluzję cielesnego przebywania w oddalonych miejscach) świecie wirtualnym dzieła. Immersja, czyli zanurzenie zmysłów, oznacza przyjęcie przez podmiot – w granicach wyznaczonych przez zaangażowane zmysły – odśrodkowej (należącej do świata przedstawionego dzieła) perspektywy percepcji. Podstawowe, obok interaktywności w czasie rzeczywistym, atrybuty VR – zanurzenie (immersyjność) i telematyczność – są zarazem swego rodzaju rozwinięciem istotnych właściwości aparatury kina oraz wynikających z nich atrybutów doświadczenia filmowego (projekcja–identyfikacja), przez co rzeczywistość wirtualna, wzbogacona tekstualnymi właściwościami filmu, staje się potencjalnie najpoważniejszą kontynuacją kina na terenie multimediów.

Obok formy immersji jako zanurzenia zmysłów stosowana jest też we współczesnej interaktywnej sztuce multimedialnej forma *full body immersion*, związana z technologią rzeczywistości rozszerzonej. Za przykład posłużyć może twórczość Luca Courchesne'a.

Courchesne nie sięga w swych pracach po technologię rzeczywistości wirtualnej sensu stricto. Nie porusza się więc też w ramach jej estetyki. Nie zanurza odbiorców swoich prac w świecie zbudowanym wyłącznie z cyfrowych obrazów i dźwięków, w całości generowanym przez technologie

komputerowe. W zamian nakłada cyfrowe obrazy na materialne otoczenie widzów, umiejscawia wirtualne postacie i obiekty w rzeczywistości realnej, którą przeobraża w ten sposób w rzeczywistość rozszerzoną. Estetyka Augmented Reality staje się wyznacznikiem twórczości Courchesne'a. Artysta powołuje do istnienia w swych instalacjach światy alternatywne, które odwołujemy, podejmując interakcję z ustanawiającymi je wirtualnymi postaciami. Komputery kryjące się za każdą z nich połączone są w sieć, co oznacza, że postaci te są także ze sobą powiązane. Wirtualne postacie ujawniają więc nie tylko „świadomość” obecności gości – odbiorców, ale także siebie nawzajem. Odbiorcy są konfrontowani zarówno z pojedynczymi wirtualnymi postaciami – swymi interlokutorami, jak i z całą ich społecznością. Hybrydyzacja przestrzeni doświadczenia uzyskuje tu swoje apogeum.



Luc Courchesne

Portrait One

Instalacja interaktywna

(płyta laserowa)

1990

Foto: Bertrand Carrière

Z jednej strony mamy bowiem do czynienia z hybrydyzacją materialną, z budowaniem rzeczywistości rozszerzonej, wzbogaconej o wirtualne składniki – symulakryczne fantazmaty. Z drugiej strony natomiast obserwujemy postępującą hybrydyzację strukturalną. Światy poszczególnych postaci, zarówno wirtualnych, jak i realnych, zostają ujęte w ramy zmieniających się konfiguracji budowanych z sieci relacji, które wyłaniają się w efekcie interakcji pomiędzy wszystkimi uczestnikami spotkania. Każda postać wnosi w przestrzeń konwersacyjną charakterystyczny dla siebie kompleks właściwości, wprowadza szczególny zespół problemów, odmienne historie, specyficzną wrażliwość. Z połączenia ich wszystkich rodzi się wielowymiarowa rzeczywistość, której fragmentaryczne doświadczenia i intuicje nakładają się na poszczególne, jednostkowe interakcje (całościowa

perspektywa wyłania się jedynie jako forma interpretacji hipotetycznej całości dzieła).

Sieciowość instalacji Courchesne'a przeobraża je więc ostatecznie w światy odwiedzane przez odbiorców. Światy stwarzane nie tylko przez osobowości zamieszkujących je wirtualnych postaci, ale przede wszystkim przez sieci relacji łączących je ze sobą i przeobrażających grupę indywidualnie bytujących postaci we wspólnotę.

Specyficzna konstrukcja interaktywnych instalacji Courchesne'a i jej artystyczne konteksty nadają jego twórczości charakter ambiwalentny pod względem rodzajowym i medialnym. W tej perspektywie jawi się ona jako doskonały przykład najnowszych tendencji w sztuce, które coraz częściej rozwijają się poza ramami dyscyplin artystycznych i mediów, odnajdując dla siebie miejsce w przestrzeni transgatunkowej i transmedialnej. Prace Courchesne'a są w pierwszej kolejności postrzegane jako instalacje, aczkolwiek rozbudowany, sieciowy wymiar tych dzieł, tworzących odwiedzane przez publiczność światy, nakazuje zastanowić się również nad ich związkami ze sztuką *environment*. Jako istotny składnik tej tradycji jawi się tu także sztuka panoramy, w której Lev Manovich dostrzega, tak jak we freskach i mozaice, alternatywną tradycję rzeczywistości wirtualnej (Manovich, 2001: 186-187). Zarazem jednak dzieła Courchesne'a wpisują się w kontekst sztuki portretowej, nawiązując przy tej okazji liczne i różnorodne relacje z dyscyplinami artystycznymi, w ramach których forma ta dotąd się rozwijała (zob. Kluszczyński, 2008). Sam Courchesne w stosunku do niektórych swych prac używa określenia: interaktywny teatr, wskazując w ten sposób na widowiskowy, wspólnotowy wymiar ich doświadczenia. Odbiorcy – goście, zanurzając się w świecie dzieła, napotykają tam zarówno wirtualne postaci, jak i siebie nawzajem. Relacje, które są tam w ten sposób ustanawiane, ogarniają ich wszystkich, budując przestrzeń swoistego spektaklu, w którym publiczność przejmując rolę performerów. Jednak kontekstem interpretacyjnym najczęściej przywoływanym, zarówno przez samego Courchesne'a jak i przez badaczy jego twórczości, jest kino.

Z jednej strony kino jawi się jako tradycja, z której wyłoniły się prace wideo Courchesne'a, poprzedzające jego interaktywne instalacje będące z kolei, pod różnymi względami, kontynuacją jego poprzednich zainteresowań w domenie wideo. Courchesne wskazuje jako źródła inspiracji filmy Michaela Snowa, Stana Brakhage'a, Hollisa Framptona oraz Roberta Franka (Courchesne, 2002), łącząc w ten sposób tradycję conceptualnego eksperymentu, kina personalnego i radykalnego dokumentu. Jednak ważniejszym, jak sądzę, powodem do ulokowania twórczości tego artysty w kontekście kinowym, poza oczywiście jego własną atrybucją, jest jej przystawalność do fenomenu kina rozszerzonego, który nazwę swoją otrzymał od Gene'a Youngblooda (Youngblood, 1970). Pod tym względem twórczość Courchesne'a wpisuje się w nurt, w którym obok niego odnajdujemy także Grahame'a Weinbrena i Chrisa Halesa, a także – w inny sposób – Woody'ego Vasulki czy Julienu Maire'a. Wszyscy ci twórcy odnajdują dla siebie miejsce w świecie ruchomych obrazów, [audio]wizualnych światów, ikonicznych narracji, ekranów bądź projekcji, które postrzegane są jako równoległe, autonomiczne ośrodki produkcji kinowej. W każdym z nich można powołać do istnienia formę kinematograficzną, zbliżoną do innych pod względem jej najbardziej ogólnych właściwości i różniącą się od nich ze względu na cechy szczególne. Kino pełni tu rolę podstawowej struktury

artystycznej, podczas gdy używane każdorazowo media odpowiedzialne są za atrybuty różnicujące.

W wypadku Luca Courchesne'a mamy do czynienia z kinem operującym na poziomie wirtualnych fantazmatów, rozwijającym się w przestrzeniach pomiędzy światami aktualnymi i wirtualnymi. Courchesne ostentacyjnie podkreśla swój dystans wobec narracyjnych potencjałów kina (przeciwstawiając się pod tym względem innemu twórcy interaktywnych instalacji filmowych – wspomnianemu już wcześniej Grahame'owi Weinbrenowi). Opowiada się zdecydowanie po stronie twórców wirtualnych i poszerzonych światów a przeciw narratorom. Wybiera immersję, nie narrację. Uznaje, że jedyne historie, które opowiada się w jego interaktywnym kinie, nie posiadają swego źródła w tworzonych przez niego dziełach, lecz są przynoszone przez gości – odbiorców tych dzieł (Courchesne, 2002).

Internet – stwarzając najdoskonalsze, najbardziej rozwinięte możliwości usieciowienia rzeczywistości wirtualnej – otwiera przed potencjalną internetową formą wirtualnego, interaktywnego kina nowe, fascynujące kierunki dalszego rozwoju. Fundamentalnym celem tego dążenia wydaje się ustanowienie możliwości telematycznej, wielodostępnej partycypacji w powoływanym na tej drodze do istnienia wirtualnym świecie, co sprawiłoby, iż wszyscy odbiorcy staliby się zarazem aktywnymi, wchodzącymi we wzajemne interakcje postaciami filmowymi. Wizja taka wydaje się dzisiaj jeszcze należeć raczej do problematyki powieści cyberpunk niż do dziedziny poważnych dociekań badawczych. Należy jednak zauważyć, że technologie multimedialne są jeszcze ciągle w początkowym etapie swego rozwoju, a ogromne tempo tego procesu pozwala sądzić, iż to, co dziś jawi się jedynie jako potencjalność, jako projekt z dziedziny futurologii, może mieć w istocie poważną szansę szybkiej realizacji. Prognozowanie w tej dziedzinie, o ile opiera się na poprawnej analizie możliwości rozwojowych aparatury multimedialnej, analizie przeprowadzonej w kontekście jej dotychczasowej historii, nie wydaje się zajęciem z gruntu niedorzecznym. Realizowany przecież niegdyś przez British Telecom, Illuminations Television oraz University of Nottingham, pod kierunkiem Johna Weyvera, projekt badawczy pod nazwą *Inhabited Television*, który łączy przekaz telewizyjny z rzeczywistością wirtualną i pozwala odbiorcom ulokowanym przed monitorami znaleźć się telematycznie w ciałach bohaterów wydarzeń rozgrywających się w jednej i tej samej wirtualnej czasoprzestrzeni, to nic innego, jak właśnie jedna z pierwszych prób zespolenia w hybrydyczną a zarazem koherentną całość telewizji, Internetu, kina, gry komputerowej i rzeczywistości wirtualnej. Sam John Weyver, we wstępie poprzedzającym prezentację *Out of this World* – pierwszej, prototypowej realizacji wykorzystującej środki *Inhabited Television* (pokaz odbył się w galerii „Green Room” w Manchesterze, 6 i 7 września 1998 roku, w ramach 9th International Symposium on Electronic Arts) stwierdził, iż mamy w ten sposób do czynienia z narodzinami nowego medium.

Nawiasem mówiąc, powieści cyberpunkowe są uznawane współcześnie przez licznych badaczy problematyki cyberkultury za bardzo poważne źródło informacji o postmodernizmie, jak również i o przeobrażeniach społecznych, które zachodzą pod wpływem nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych. W nie mniej znaczący sposób prefigurują one jednak i same prace oraz badania w dziedzinie nowych technologii. Nie sposób nie zauważyć

znaczenia koncepcji cyberprzestrzeni (William Gibson) czy metawersu (Neal Stephenson) dla rozwoju współczesnych form rzeczywistości alternatywnych czy rzeczywistości rozszerzonych (jak na przykład *Second Life*). Doug Kellner twierdzi, iż fikcje cyberpunkowe przynoszą znacznie bardziej wnikliwy materiał dotyczący procesów stanowiących o postmodernizmie niż prace krytyków kultury w rodzaju Jeana Baudrillarda (Kellner, 1995). W bardziej zrównoważony sposób wypowiada się w tej kwestii Mike Davis stwierdzając na przykład, iż powieści i opowiadania Williama Gibsona dostarczają doskonałych przykładów tego, w jaki sposób science fiction może funkcjonować w roli prefiguracji teorii społecznej (Davis, 1992).

Wszystkie scharakteryzowane wyżej procesy w bardzo poważnym stopniu oddalają film (a przede wszystkim kino) od jego dotychczasowej, „nierozszerzonej” postaci. W pejzażu nowej audiowizualności tradycyjne kino traci swoją niegdyśszą, dominującą pozycję, którą wydaje się współcześnie przejmować design. Ale równocześnie same właściwości kina oraz filmu, trwając w rozproszeniu, w swoistej diasporze, powiązane zarazem w sieci z atrybutami innych mediów, w dalszym ciągu są nie tylko wyraźne i w sposób znaczący obecne w polu dzisiejszej kultury, lecz nawet rozwijają się – i to bez większych perturbacji – stając się częścią procesów nadających współczesnej sztuce jej nową postać. W rezultacie znajdujemy się dziś nie tyle wobec perspektywy finalnego unicestwienia kina i filmu, lecz wobec coraz bardziej prawdopodobnej możliwości ich dalszego rozproszenia i roztopienia się w różnorodności mediów i form coraz bardziej od nich odległych, coraz mniej do nich podobnych. Kino – źródło sztuki audiowizualnej – przestaje powoli być celem jej przedsięwzięć, przestaje również wyznaczać i określać jej paradygmat. Nie przestaje natomiast aktywnie uczestniczyć w kształtowaniu jej nowych form, rozbudowując paradygmat kina rozszerzonego. Współczesna historia filmu, to jednak w coraz większym stopniu historia filmu poza kinem.

TELEWIZJA I WIDEO

Wkraczając w zajmowaną wcześniej wyłącznie przez kino domenę ruchomego obrazu, telewizja i pozostałe nowe, elektroniczne (multi)media przynoszą, jak już stwierdziłem, własną, inną niż filmowa, ontologię i logikę organizacji strukturalnej oraz inicjują odmienne zachowania odbiorcze. Zakres tych innowacji jest rozmaity w wypadku różnych mediów, dotyczy różnych aspektów dzieła i sytuacji odbioru oraz w niejednakowym stopniu je przeobraża. O ile bowiem wideo bądź animacja komputerowa, wnosząc w domenę audiowizualności nową ontologię, zachowują zarazem charakterystyczną dla filmu dominację struktury dzieła nad procesami odbiorczymi, to sztuka interaktywnych multimediów hierarchię tę odwraca i proponuje zupełnie nową organizację procesu komunikacji artystycznej.

Telewizję i wideo łączy wspólna ontologia obrazu. Pozostałe ich aspekty, na przykład dyspozytyw, charakteryzuje jedynie ograniczone podobieństwo (posiadanie wspólnych cech, ale w powiązaniu z właściwościami zdecydowanie odmiennymi, przez co całość przyjmuje każdorazowo inny charakter). Różne też funkcje spełnia obraz w obu mediach. W wypadku wideo pozostaje on „w zasięgu ręki”, a dotyk nieoczekiwanie okazuje się zmysłem

o podstawowym znaczeniu. Video to medium intymności, bliskiego kontaktu, zachęcające do komunikowania intrapersonalnego. W wypadku telewizji natomiast materia obrazu i dźwięku oraz ich struktura ontyczna służą transmisji (przekazywaniu na odległość) informacji audiowizualnej dotyczącej wydarzeń odległych w przestrzeni, ale uobecnianych w czasie rzeczywistym, albo też prezentacji programów uprzednio przygotowanych. Teleobecność, którą możemy uznać za podstawową właściwość telewizji jako medium komunikacyjnego (nie powinniśmy jednak zapominać, że kategoria ta w kontekście mediów interaktywnych nabiera zupełnie innego znaczenia), staje się współcześnie jedną z najważniejszych właściwości (i kategorii) sztuki elektronicznej. Prezentacja (transmisja) filmu w telewizji przemienia ją natomiast w pewien rodzaj domowego kina (telekino).

Powstanie i rozwój wideo w większym stopniu wpłynęło na sytuację kina-teatru niż na sam film, co oznacza tym samym, iż wideo, jako nowe medium filmu, najdalej posunięte zmiany zaproponowało wobec dyspozytywu (a więc i kina), a najmniejsze – wobec tekstualności filmowej. Zakres innowacji wprowadzonych przez wideo okazuje się bowiem znacznie większy, gdy podejmujemy refleksję nad procesem odbioru, niż gdy rozważamy zagadnienia struktury dzieła i poetyki filmu. Wynalazek kasety otworzył przed filmem możliwość zaistnienia w percepcji odbywającej się w przestrzeni prywatnej, w domu, w okolicznościach, które w niczym nie przypominają klasycznego odbioru kinowego i które są zarazem całkowicie odmienne niż standardowe oglądanie telewizji (filmu umieszczonego w jej programie). Spektakl kinowy – prezentacja filmu – został w wypadku wideo zastąpiony przez proces, który możemy nazwać lekturą filmu. Sytuacja widza w kinie była przyrównywana do kondycji osoby pogrążonej w marzeniu sennym. Stąd między innymi wywodziło się znaczenie refleksji nad charakterystycznymi dla kina procesami identyfikacji-projekcji. W warunkach domowych pojawia się zamiast nich odbiór w stanie rozproszonej uwagi, opisywany już niegdyś przez Waltera Benjamina. W konsekwencji tego świadomość widza oglądającego film na ekranie monitora jest w o wiele mniejszym stopniu zdominowana przez świat filmowy i magię uczestnictwa w nim niż w wypadku, gdy ten sam film jest oglądany w ramach seansu kinowego.

Uwolnieniu widza spod władzy świata ekranowego sprzyja podatność filmu zapisanego na taśmie wideo na rozmaite manipulacje: zatrzymywanie, przyspieszanie, zwalnianie, cofanie. Odbiorca zyskał dzięki temu możliwość wpływania na przebieg swego doświadczenia (przeżycia filmu). Struktura filmu oglądanego przy użyciu dyspozytywu wideo traci tym samym, choć jedynie w granicach doświadczenia odbiorczego, swoją ostateczność i nie-naruszalność (aczkolwiek ostateczność nadanego filmowi kształtu ciągle i niezmiennie wpisana jest w jego pojęcie).

Ta właściwość dyspozytywu wideo jest chyba najważniejszą różnicą pomiędzy nim a kinem. Sztuka wideo okazuje się w tej perspektywie kolejnym stadium procesu przeobrażeń zmierzających w stronę sztuki interaktywnej. Odbiór filmu, jak już wspominałem, uległ dzięki wideo przeobrażeniu w lekturę, w linearny, ale o zmiennym przebiegu, wielofunkcyjny proces postrzegania, rozumienia i przeżywania.

Kino, tak jak już niegdyś, kiedy po walecznych usiłowaniach zanegowania nowego medium – telewizji, ostatecznie uznało ją za inną, równoległą

wobec dystrybucji kinowej możliwość rozpowszechniania produkcji filmowej, tak teraz z kolei, zaakceptowało wideo jako swoje kolejne medium (ściślej mówiąc: wariant medium filmowego). W rezultacie tego poszerzenia obszaru funkcjonowania filmu tekstualność wideo uległa szczególnemu rozdwojeniu (rozwarstwieniu), które sprawia, że w odbiorze miewamy do czynienia z rzeczywistymi realizacjami wideo (wykonanymi w tym medium), bądź z filmami kinowymi przeniesionymi na taśmę wideo. Tu kryje się zarazem początek procesu, który ostatecznie doprowadził do problematyzacji granic pomiędzy tymi dwoma mediami (i odpowiednio pomiędzy dziełem filmowym a dziełem wideo). Warto też przy tej okazji zwrócić uwagę na konsekwencje wynalezienia projektora wideo. Dzięki niemu realizacje wideo mogą być pokazywane licznej publiczności, w dużych salach, w warunkach przypominających seans filmowy (z przywróconą projekcją zamiast elektronicznej emisji obrazu). System kina usiłuje w ten (i nie tylko) sposób wchłonąć wideo i uczynić je swoją przyszłością. Jak już stwierdziliśmy, ten rodzaj powiązań intermedialnych jest współcześnie spotykany niezwykle często.

Nieco inaczej rzecz się ma w wypadku wideo rozumianego jako medium elektronicznej syntezy obrazu. Woody Vasulka, jeden z głównych protagonistów tego nurtu wideo, podkreślał, że w jego ramach dochodzi do odrzucenia podstawowych wyznaczników obrazowości filmowej. Wyznaczniki te, zdaniem Vasulki, to rama kadru, ruch kamery oraz montaż (por. Sturken, 1995, s. 28-30). Elektroniczne procesy przetwarzania i – przede wszystkim – syntezy obrazu uwalniają wideo od filmowych uwarunkowań, pozwalając na jego kreację według odmiennych zasad. W efekcie [audio]wizualność wideo ulega przeobrażeniu od obrazu-przedstawienia do obrazu-obiektu. Tworzenie obrazu wideo poza ramami kadru i przekształcenie go w trójwymiarowy obiekt pozbawia go zarazem wszelkich odniesień do rzeczywistości realnej, pozbawia charakteru reprezentacji. I film, i wideo, jako odrębne media, funkcjonują, zdaniem Vasulki i Youngblooda, w ramach transmedialnej formuły kina rozszerzonego. Różnice między nimi wynikają właśnie z odmienności medialnych.

INTERAKTYWNOŚĆ – DEKONSTRUKCJA – CYBERKULTURA

Włączenie technologii komputerowych do instrumentarium sztuki ruchomego obrazu stworzyło dla niej zupełnie nowe możliwości. I jeśli przyjmiemy, że istotę każdej sztuki wyznaczają te jej właściwości (bądź taki ich układ), które są charakterystyczne tylko dla niej, to sztuka komputerowa otwiera nowy rozdział w historii kultury artystycznej².

Interaktywność, która w wypadku wideo wystąpiła w postaci „szczątkowej” (lub wręcz tylko jako pro-interaktywność: zapowiedź rzeczywistej

.....
2 Animacja komputerowa jednak, która na wzór wideo ogranicza się do produkowania ruchomych obrazów, pomimo nowej, odmiennej wobec kina i wideo perspektywy ontologicznej, pozostaje jeszcze pod wieloma względami częścią epoki poprzedniej. Bardzo dobitnie, chociaż zapewne w sposób niezamierzony, tezę tę potwierdził referat Yvonne Spielmann *Is there an Avant Garde in Digital Art?*, przedstawiony podczas 9th International Symposium on Electronic Art, Liverpool-Manchester 1998. Próba wyodrębnienia specyficznych właściwości sztuk cyfrowych poprzez odwołanie się wyłącznie do wideo i animacji komputerowej przyniosła bowiem w rezultacie wnioski mówiące o estetycznej bliskości (wręcz przystawalności) sztuki mediów cyfrowych wobec sztuki mediów analogowych.

interaktywności), jedynie jako możliwość zachowania odbiorczego, motywowanego nie przez strukturę dzieła, lecz przez rozmaite (także pozaestetyczne) potrzeby odbiorcy, może uzyskać w wypadku sztuki komputerowej swoją zupełną, całkowicie spełnioną postać. Oznacza to, iż interaktywność staje się wewnętrzną zasadą dzieła, a odbiorca – jeśli pragnie dokonać jego konkretyzacji – musi podjąć działania, w wyniku których zostanie ukształtowany obiekt jego doświadczenia. Interaktywność w sztuce, którą pojmuję jako swoisty dialog, komunikację pomiędzy odbiorcą/interaktorem i artefaktem³, dialog, zachodzący w czasie rzeczywistym i przybierający formę wzajemnego oddziaływania, staje się jedną z najważniejszych właściwości współczesnej kultury⁴. Interakcja powołuje do istnienia jedynie w swoim rodzaju dzieło sztuki – teoretycznie (i coraz częściej także i praktycznie) odmienne w każdym przypadku indywidualnej, twórczej aktywności odbiorcy (interaktora). Następuje tu więc odwrócenie ontologicznego porządku elementów składających się na proces komunikowania artystycznego. To, co powstaje jako pierwsze i za sprawą artysty, jest kontekstem dzieła, a nie nim samym (w tradycyjnym sensie). Dzieło sztuki powstaje w drugiej kolejności – jako wytwór odbiorcy, który został przez niego stworzony w kontekście dostarczonego przez artystę.

Można też przyjąć, że oba te obiekty: artefakt i dzieło sztuki, powiązane ze sobą przez czynności odbiorczo-kreacyjne interaktora, wspólnie stanowią finalny twór złożonych, wielopodmiotowych praktyk artystycznych. Twór ten uzyskuje charakter procesualny, jest więc w większym stopniu złożoną sytuacją komunikacyjną niż strukturą przedmiotową, a jego organizacja może posiadać charakter i porządek gry (w szerokim rozumieniu tego pojęcia). Ów finalny twór można by – w zgodzie z tradycją – nazwać dziełem w szerszym znaczeniu. Można by też – i byłoby to bardziej adekwatne wobec charakteru sztuki interaktywnej – określić go mianem pola interaktywnej komunikacji artystycznej (dzieło interaktywne nie ma charakteru przedmiotowego lecz procesualny). Można by tu także zastanawiać się nad pytaniem: czy i w jakim stopniu proces, który doprowadził twórczość artystyczną do tego właśnie miejsca, jest swoistym zwieńczeniem tendencji zmierzających do dematerializacji sztuki, do zastąpienia przedmiotu artystycznego przez wydarzenie, hipertekst bądź kompleks praktyk hipertekstualnych.

W refleksji dotyczącej cyberkultury oraz wszelkich zjawisk, które ją konstytuują, a więc przede wszystkim interaktywności jako takiej oraz

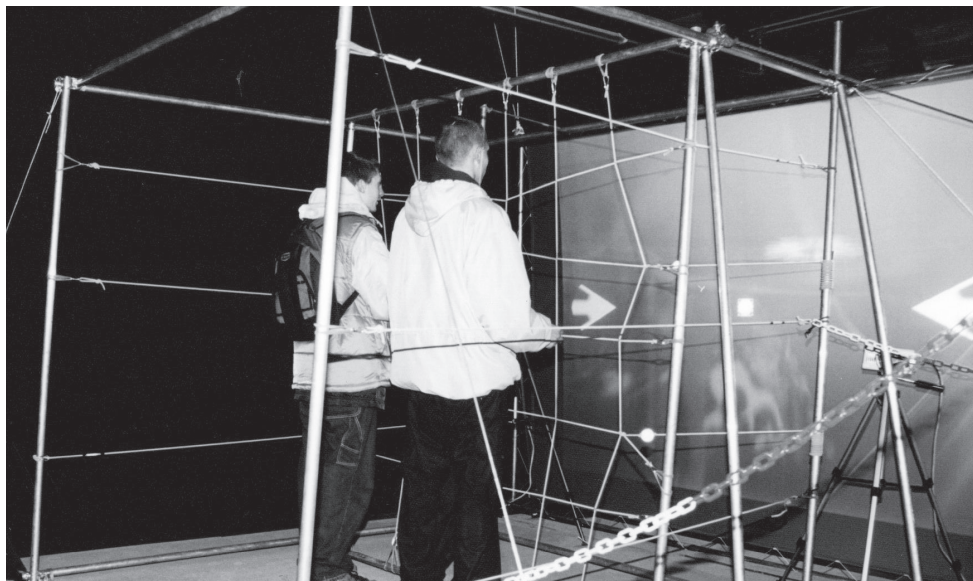
.....
 3 Przez pojęcie artefaktu, w odniesieniu do sztuki interaktywnej, rozumiem wytwór aktywności twórczej artysty, strukturalne połączenie wybranych elementów (i aspektów) dyspozytywu i interfejsu. Z innej perspektywy – artefakt to struktura hipertekstu wraz ze stanowiącym jej podłoże materiałem: obrazami, dźwiękami, tekstami – fundament tekstualności dzieła. Artefakt spełnia więc zarazem funkcję kontekstu dzieła. Kontekst-artefakt jest wytworem artysty, który zamiast dostarczać odbiorcy tradycyjne dzieło sztuki – pełen znaczenia przedmiot interpretacji i źródło doświadczenia estetycznego – tworzy przestrzeń do interakcji.

4 A także szeroko pojmowanej cywilizacji, jeśli interakcję pojmować w ogólniejszy sposób, a pojęcie artefaktu pozbawić wyłączności odniesień artystycznych. Interaktywność jawi się w tej perspektywie jako zasadnicza właściwość wszelkich procesów komunikowania, a komunikowanie, z kolei, uzyskuje status podstawowej relacji społecznej.

sztuki interaktywnych mediów, dostrzec można obecność dwóch radykalnie odrębnych nurtów⁵.

W nurcie pierwszym spotykają się ci, którzy skłonni są rozważać sztukę interaktywną w kontekście dotychczasowych koncepcji sztuki i w odniesieniu do podstawowych kategorii budujących tradycyjny, modernistyczny paradygmat estetyczny. Najważniejsze dogmaty tego systemu to przedstawienie, ekspresja oraz przekonanie o nadrzędności pozycji artysty-autora dzieła, dominującego zarówno nad samym artefaktem (charakterystyczny jest tu pogląd uznający za sztukę to, co wskaże jako taką artysta), jak i nad jego znaczeniem (treścią), co w konsekwencji oznacza również dominację

Franz Fischnaller
Tracking the Net
instalacja
Biennale WRO 2000



nad odbiorcą i jego procesem percepcyjno-interpretacyjnym. Jako rezultat takiej postawy w odniesieniu do sztuki interaktywnej odnajdujemy pogląd, że interakcja, w jaką wchodzimy, nie jest w istocie interakcją z aparaturą/artefaktem (czy ze sztucznym, inteligentnym systemem), lecz zapośredniczoną interakcją z człowiekiem (ludźmi), który przyczynił się do powstania dzieła bądź kierującego nim oprogramowania. A kryjące się w owej interakcji możliwości komunikacyjne powinny być oceniane – jak pisze Margaret Morse (1993, s. 22) – według standardów interakcji międzyludzkiej. Postawę taką odnaleźć można w bardzo licznych wypowiedziach na temat sztuki interaktywnej, i to niezależnie od języka, którym przemawiają ich autorzy, oraz liczby nowych pojęć wykorzystywanych w tych wypowiedziach, pojęć skonstruowanych i pierwotnie używanych w celu wskazania i opisanie nowych właściwości współczesnej sytuacji w sztuce i w kulturze. Nowatorski, innowacyjny charakter tych kategorii zostaje w tekstach należących do

.....
5 Nurdy te są radykalnie odrębne na płaszczyźnie teoretycznej, jako odmienne modele. W praktyce badawczej zdarza się natomiast często, iż elementy należące do obu modeli występują w obrębie tego samego programu.

tego nurtu nader często zniesiony poprzez próbę ich adaptacji do wymogów tradycyjnego paradygmatu estetycznego.

Przedstawiciele drugiego nurtu charakteryzuje z kolei skłonność do przesadnego wręcz akcentowania tych właściwości nowych zjawisk artystycznych, które przekraczają tradycyjne kanony i zmierzają do ich unieważnienia. Za najważniejszą cechę sztuki i kultury cybernetycznej jest tu uważane porzucenie idei przedstawienia. Pogląd taki pociąga za sobą radykalne przeobrażenie roli przewidywanej dla artysty, który, zamiast kreowania, wyrażania i komunikowania jakichkolwiek treści i znaczeń, ma teraz za zadanie projektowanie kontekstów, w których odbiorca będzie mógł konstruować swe przeżycia, ich odniesienia oraz znaczenia [Ascott, 1993].

Warto zauważyć, iż istotnym kontekstem filozoficzno-metodologicznym dla dyskusji na temat interaktywności i sztuki interaktywnej, kontekstem szczególnie pożytecznym także i dla analizy poczynionego tu przeciwstawienia dwóch nurtów obecnych w refleksji nad cyberkulturą, jest filozofia dekonstruktywistyczna Jacquesa Derridy.

Jednym z zasadniczych punktów teorii Derridy jest twierdzenie, iż postawa logo-fono-centriczna (logocentryzm – skierowanie ku znaczeniu, sensowi; fonocentryzm – przewaga języka mówionego nad tekstem) jest typem postawy wobec tekstu, języka, komunikacji oraz interpretacji, który dominował dotąd (o ile nie był jedyny) w kulturze zachodniej. Postawa ta wyraża się w przekonaniu, że sens tego, co istnieje, został określony raz na zawsze jako obecność (pomyśleć i wypowiedzieć można tylko to, co jest), co oznacza także, iż pozostaje on zawsze uprzedni i nadrzędny wobec wszelkich prób jego obiektywizacji/materializacji. Interpretacja tekstu sprowadza się więc do rozszyfrowującej lektury sensu już obecnego, różnego od tekstu i w gruncie rzeczy sytuującego się poza nim. Sens dominuje nad tekstem i warunkuje go. Tekst pełni rolę jedynie neutralnego (mniej lub bardziej przeczystego) wehikułu dla prymarnego wobec niego sensu.

Klasyczna interpretacja typu logo-fono-centricznego redukuje dzieło, pojmując je w kategoriach przedstawieniowych i ekspresywnych, poszukuje ostatecznej prawdy dzieła bądź rządzącej nim intencji jego twórcy. Komunikowanie natomiast, pojmowane jest w tym ujęciu jako przekazywanie gotowych sensów, znaczeń, za pomocą różnorodnych środków. Podmioty procesu komunikowania (autor/nadawca i odbiorca) są zakładane jako tożsame i obecne przed operacją komunikowania. Przedmiot komunikowany – komunikat i jego znaczenie – nie ma (ani nie może) być ustanowiony bądź zmieniony podczas procesu komunikowania. Pojęcie komunikowania jest tu nierozdzielnie związane z funkcją przedstawiania i wyrażania, gdyż myślenie przedstawiające poprzedza i kieruje komunikowaniem, które jedynie przenosi idee, sensy i treści. Komunikowanie jest przekazywaniem tego, co już wiemy.

Postawa wobec sztuki interaktywnej, którą przedstawiłem jako konstytutywną dla pierwszego z wskazanych powyżej nurtów, wydaje się zakorzeniona właśnie w tej, zreferowanej za Derridą, filozofii, którą nazywam tu „modernistyczną”. Oczywiście nieczęsto przybiera ona współcześnie postać skrajną; większość teoretyków podkreślających swój związek z tradycyjnym paradygmatem estetycznym zgadza się, iż znaczenie oferowane przez dzieło interaktywne pod roz wagę odbiorcy jest w znacznym stopniu

modyfikowane w trakcie odbioru [aczkolwiek badacze ci niechętnie odnoszą się do koncepcji mówiącej, że każde znaczenie jest nigdy niekończącym się procesem]. W ich koncepcjach odnoszących się do sztuki interaktywnej, znaczenie owo nie dominuje już tak dalece nad strukturą relacyjną (*resp.* komunikacyjną) dzieła, jak to się dzieje w bardziej tradycyjnych teoriach formy artystycznej. Poprzestaje się tu na uznaniu metainteraktywności za warunek *sine qua non* artystycznego wymiaru dzieła [aczkolwiek ta koncepcja akurat, może być bliska przedstawicielom obu orientacji badawczych]. Interpretacja dzieła także uwalnia się od dominacji *a priori* założonego/komunikowanego sensu, a komunikowanie staje się procesem o znacznie złagodzonych rygorach, chciałoby się rzec – staje się komunikowaniem otwartym. Wszystkie te „otwarcia” i „złagodzenia” nie zmieniają jednak samej istoty zjawiska: w ramach przedstawianego nurtu proces interaktywnego komunikowania artystycznego, w zdecydowanie dominującym wymiarze, rozgrywa się w cieniu Autora, jego pierwotnej, fundamentalnej obecności. Autorska obecność nie tylko czyni nasz przedmiot sztuką, ale także całkowicie nadaje jej wartość i znaczenie, i określa – tyle tylko, że czasem w nieco złagodzonej formie – wszystkie wymiary interakcji.

Koncepcja dekonstruktywistyczna stworzona przez Derridę jawi się natomiast jako metodologiczna matryca dla tego typu refleksji nad sztuką interaktywną, jaki charakteryzuje drugi z opisanych powyżej nurtów. Koncepcja ta uwalnia dzieło od zależności (wtórności) wobec jakiegokolwiek komunikowanego (apriorycznego) sensu. Dzieło zajmuje pozycję prymarną. Przedmiotem uwagi staje się jego struktura, proces kształtowania. Tak pojmowane dzieło wymaga innego typu odbioru – „czynnej interpretacji” mającej charakter gry, aktywności przekształceniowej nastawionej na „niedokończoność”, nieostateczność. Lektura sensu zostaje zastąpiona kreacyjnym odbiorem dzieła, co oznacza tu nawigację poprzez artefakt (hipertekst). Dzieło staje się więc procesem komunikowania przyjmującym charakter gry (przy czym reguły gry oraz role nie muszą być ostatecznie, ani jednoznacznie określone). Funkcja poznawcza zostaje tu uzupełniona o autopoźnawczą, a porozumienie przybiera postać współuczestnictwa. Twórczy odbiór – komunikowanie jest procesem kreowania sensu, aktywnością w istotny sposób kreacyjną. Oba te procesy zlewają się ostatecznie w jeden wspólny syndrom.

Sztuka interaktywnych mediów wydaje się najdoskonalszym przykładem nowego, dekonstrukcyjnego, postmodernistycznego, cyberkulturowego pojmowania dzieła sztuki, jak również komunikowania artystycznego. Odrzucając tradycyjny dogmatyzm, nie buduje zamiast niego nowego schematu petryfikującego świat sztuki. Tak, jak Derrida nie zastąpił ideologii logocentryzmu przez grafocentryzm, lecz jedynie sprowadził znaczenie osoby autora do roli jednego z kontekstów interpretacyjnych, tak sztuka interaktywna odmitologizowała rolę artysty-demiurga, przypisując mu funkcję designera kontekstów dla odbiorczej kreacji. Współcześnie idea autora jest zastępowana przez ideę rozproszonego autorstwa – wspólny cel tak zwanych artystów i tak zwanych odbiorców. Sztuka bowiem, w tym ujęciu, nie jest już formą przedstawiania gotowego, skończonego i *a priori* danego świata. W cybersferze – jak ujął to Roy Ascott – konstruować sztukę, to konstruować realność, konstruować systemy komunikacyjne cyberprzestrzeni,

wspierające nasze pragnienie wzmocnienia ludzkiej współpracy i interakcji w niekończącym się nigdy procesie konstruowania świata (Ascott, 1993).

Wiele jest podobieństw pomiędzy filozofią dekonstrukcji i logiką sztuki interaktywnych multimediów. Pozwala to sądzić, iż dekonstruktywizm mógłby stać się kontekstem metodologicznym dla badań nad sztuką interaktywną i kulturą cybernetyczną. Kategorie dekonstruktywistyczne wydają się zdolne uchwycić i poddać analizie wszystkie nowe właściwości sztuki interaktywnych multimediów. Dzięki nim komunikowanie interaktywne może uwolnić się od tradycyjnie pojmowanych pojęć przedstawiania i ekspresji, od pojęcia znaczenia poprzedzającego komunikację oraz od modernistycznie interpretowanych pojęć autora i odbiorcy.



Camille Utterback, Romy Achituv

Text Rain

1999

Romy Achituv prezentujący

instalację, Biennale WRO 01

Interaktywne komunikowanie artystyczne mogłoby stać się w ten sposób wielowymiarowym, wielokształtnym, nieskończonym procesem wspólnej kreacji wartości i znaczeń, tworzeniem nowych rzeczywistości.

Oba sposoby pojmowania sztuki interaktywnej, które omówiliśmy powyżej, powinny być postrzegane jako modele teoretyczne. Jako modele mogą one wskazać najogólniejsze właściwości cyberkultury i sztuki interaktywnych mediów, jak również najogólniejsze metody i techniki ich interpretacji. W przestrzeni wyznaczanej przez te dwa biegunowe ujęcia można jednak odnaleźć ogromną różnorodność koncepcji, teorii, działań i dzieł. Możemy spotkać artystów, którzy pracują w dziedzinie sztuk interaktywnych i wierzą zarazem, że ich obowiązkiem jest wypowiadanie własnych poglądów czy wręcz kształtowanie ludzkich umysłów. Możemy spotkać także i krytyków oraz teoretyków, którzy, analogicznie, uważają, że każde dzieło sztuki, także interaktywne, jest wyłącznie (lub przede wszystkim) przedłużeniem wyobraźni, wrażliwości, wiedzy i pragnień artysty. Ale nie brakuje również artystów i badaczy, którzy sądzą, że interaktywność oznacza dzielenie się

odpowiedzialnością z odbiorcą i uwolnienie dzieła sztuki od wszystkich krępujących je więzów, także i od samego artysty.

Przeciwstawienie dwóch wskazanych modeli nie posiada w zaproponowanym tu ujęciu, co należy wyraźnie podkreślić, charakteru kryptowartościującego. Mamy tu do czynienia z dwoma różnymi projektami wprowadzenia interaktywności w obręb kultury i z różnymi, generowanymi przez nie postaciami dzieła. I możemy na temat ich wartości powiedzieć jedynie to, iż projekt, który pozwala odbiorcom czuć się i działać w przestrzeni o zredukowanych ograniczeniach autorskich, respektuje wewnętrzną logikę interaktywności oraz prowadzi do powstania artefaktów interaktywnych w „czystej” rodzajowo postaci. I że jest to zarazem jedyna droga, która może doprowadzić odbiorcę do pozycji rzeczywiście twórczej, na miarę oczekiwań adresowanych wobec sztuki interaktywnej. Projekt drugi natomiast jest próbą usytuowania interaktywności w kontekście modernistycznej teorii sztuki i kultury, ze wszystkimi jej kategoriami oraz zasadami. W tym wypadku jednakże kreacyjność zachowań odbiorczych – postrzegana, powtórzmy, w tak głębokim wymiarze, jaki przypisuje się zwykle sztuce interaktywnej – jawi się raczej jako *wishful thinking*. W odniesieniu do tego rodzaju sztuki interaktywnej (ale tylko tego rodzaju) możemy zgodzić się z Moną Sarkis, która twierdzi, że użytkownik artystycznych form interaktywnych nie przeobraża się bynajmniej w twórcę, ale przypomina marionetkę realizującą zaprogramowane wizje artysty/technika/programisty [Sarkis, 1993].

SZTUKA INTERAKTYWNA – SZTUKA HIPERTEKSTUALNA

Nowe media (multimedia), funkcjonujące w zgodzie z zasadą interaktywności, dokonały więc zarazem interioryzacji logiki dekonstrukcji. W rezultacie nastąpiły w nich znaczące przemieszczenia ról i ich zakresu kompetencji. Artysta-autor przestaje być jedynym twórcą struktury i sensu dzieła, które współtworzone jest w tej nowej sytuacji przez odbiorcę w procesie interakcji z artefaktem. Zadaniem artysty staje się stworzenie tego właśnie artefaktu: układu-kontekstu, w którym odbiorca/interaktor konstruuje przedmiot swego doświadczenia i jego sens. Odbiorca ten nie jest już jedynie interpretatorem gotowego, czekającego na zrozumienie sensu, ani też podmiotem percepcji skończonego dzieła. Od jego aktywności i twórczej wyobraźni zależy bowiem struktura doświadczanego przeżycia (estetycznego); zarówno więc, powtórzmy, struktura dzieła, jak i ewokowane przez nie znaczenia są współkreowane przez odbiorcę, który przestaje w ten sposób być jedynie odbiorcą, a zaczyna być – (współ)twórcą.

Dzieła interaktywne, które są współcześnie tworzone, tak jak cała kultura, pozostają jednak pod wpływem obu paradygmatów: modernistycznego i postmodernistycznego. W rezultacie więc i w zależności od tego, który z tych paradygmatów w konkretnym przypadku oddziałuje silniej, powstające prace są w większym lub mniejszym stopniu formą ekspresji artysty-autora i (w odwrotnej proporcji) wytworem aktywności odbiorcy-(współ)twórcy. Pomimo tej podwójności odniesień paradygmatycznych i wynikających z niej kompromisów zakres oddziaływania idei interaktywności jest na tyle szeroki, aby uznać, że sytuacja zachęca do wypracowania nowych narzędzi badawczych i nowych reguł ich stosowania. W ramach tych, w nowy sposób

projektowanych badań przedmiotem szczególnej uwagi należałoby uczynić te właściwości i te składniki nowej sytuacji estetycznej, które dotyczą relacji pomiędzy poszczególnymi uczestnikami (*resp.* składnikami i aspektami) komunikowania artystycznego, oraz problematykę analizy i interpretacji dzieła.

Interaktywność jest podstawową właściwością ogólnego procesu, poprzez który ulega przeobrażeniom zarówno substancjalny, jak i semiotyczny status sztuki. Proces ten odbywa się między innymi, jak stwierdziliśmy wcześniej, poprzez oddzielenie dzieła od artefaktu, jak też i dzięki przybraniu przez ten ostatni charakteru hipertekstu.

Tekst, niezależnie od tego, jak dalece złożona jest jego wewnętrzna organizacja, zawsze proponuje określony (linearny) kierunek (drogę) jego poznawania. Tę metodę interpretacji nazywamy, jak już wspominałem, lekturą. Na jej końcu czeka na swego odkrywcę sens dzieła (tekstu) i wyłania się ukryta dotąd jego całość. Hipertekst natomiast, wielopoziomowa i wieloelementowa struktura, nie determinuje ani też nie uprzywilejowuje żadnego kierunku analizy i interpretacji (a tym samym i rozumienia). Wędrowkę poprzez nią



Paul Sermon
Telematic Dreaming
 instalacja telematyczna
 Biennale WRO 2000

określamy mianem nawigacji.

To właśnie struktura hipertekstu – wraz z materiałem, który ją wypełnia: obrazami, tekstami, dźwiękami – jest przede wszystkim przedmiotem twórczej pracy artysty (obok interfejsu i tych elementów, które związane są z gatunkowym charakterem realizacji). Hipertekst jako całość jednakże nie jest przedmiotem percepcji ani doświadczeniem odbiorcy. Jest, jak pisałem, kontekstem tego doświadczenia. Charakterystyka techniczno-konstrukcyjna, właściwości medium używanego przez artystę tworzącego dzieło hipertekstualne wyznaczają – jako standardową – sytuację odbiorczą, w której użytkownik hipertekstu, stawiany wobec kolejnych konieczności dokonania

wyboru i aktualizacji wyselekcjonowanych w ten sposób elementów, wykorzystuje jedynie niewielką część potencjalnych możliwości. Suma tych wszystkich wyborów wyznacza dzieło – wspólny wytwór artysty (dostarczył tworzywa oraz reguły wyboru) i odbiorcy (dokonał selekcji tworzywa i stworzył strukturę dzieła).

Chciałoby się rzec, iż interakcja z hipertekstem zamienia go w tekst. Finalnym jej rezultatem jest bowiem zawsze zamknięta, ostateczna struktura – wynik dokonanych wyborów. Stwierdzenie takie byłoby jednak błędne. Odbiorca-użytkownik hipertekstu, który percypuje rezultat swej interakcji – dzieło, doświadcza zarazem swoich własnych wyborów, jak również – ich kontekstów (software, interfejs, aranżacja przestrzenna etc.). Gdy w wybranym momencie uznaje swą nawigację za ukończoną, a jej rezultat za finalne dzieło, doświadcza także (mogąc to sobie również uświadomić) należącej do istoty sztuki interaktywnej niedokończoności, nieostateczności.

Można by zatem uznać – i byłoby to twierdzenie o wiele bardziej zasadne niż poprzednie – iż gdyby chcieć utożsamiać dzieło z tekstem, to w wypadku sztuki interaktywnej w ogóle nie mamy do czynienia z dziełem. I musimy wobec tego zdecydować czy uznać za dzieło hipertekst (ale byłoby to dzieło w ogóle niedające się w całości ująć w doświadczeniu estetycznym), czy zgodzić się z werdyktem mówiącym o nieistnieniu dzieła, czy wreszcie przyjąć, iż sztuka interaktywna powołuje do istnienia nowy typ dzieła sztuki. Dzieło takie materializuje się jedynie w trakcie interakcji odbiorczej (twórczo-odbiorczej) i nie jest tożsame z rezultatem kreacyjnych działań artysty. Nie jest też intersubiektywnie tożsame; każdy odbiorca obcuje bowiem z niepowtarzalnym rezultatem własnej interakcji⁶.

Można też uznać, jak ujmowałem to już wcześniej, że ostatecznym przedmiotem naszego zainteresowania nie jest samo dzieło – jakkolwiek rozumiane – lecz pole interaktywnej komunikacji artystycznej, na którym jest ono (dzieło) uwikłane wraz z innymi elementami (artysta, odbiorca-interaktor, artefakt, interfejs) w złożony, wielowymiarowy kompleks procesów komunikacyjnych.

W domenę sztuki interaktywnej, posługującej się strukturą hipertekstu, zupełnie inaczej przedstawia się więc problematyka analityczno-interpretacyjna. Trudno bowiem mówić o analizie zjawiska, które istnieje jedynie w trakcie procesu odbioru. Analiza zakłada bowiem jakąś trwałość badanego dzieła, powtarzalność jego doświadczenia, możliwość powrotu do analizowanego przedmiotu. To samo dotyczy też interpretacji. Obie te procedury powinny być w jakiejś mierze weryfikowalne. Ponadto, zarówno analiza, jak i interpretacja zakładają – bodaj ograniczoną – niezmiennność badanego obiektu, trwałość jego znaczenia. Żaden z tych wymogów nie może być jednak spełniony przez dzieło konsekwentnie interaktywne. Trwa ono bowiem wtedy tylko, kiedy odbywa się proces interakcji. Kolejne zaktywizowanie hipertekstu, nawet przez tego samego odbiorcę-interaktora, powołuje do istnienia nowe dzieło. Zarówno analiza, jak interpretacja

.....
6 Analiza ta dotyczy oczywiście dzieła modelowego, które w pełni respektuje logikę interaktywności. W wypadku realizacji pozostającej pod oddziaływaniem obu paradygmatów – modernistycznego i postmodernistycznego – sytuacja jest bardziej skomplikowana. Dla jej opisu należało by zapewne w jakiś sposób połączyć instrumentarium właściwe dla obu wskazanych perspektyw.

tak rozumianego dzieła musi być równoległa do procesu jego odbioru, jego (współ)kreacji. Musi być z nim tożsama. Odbiór, kreacja, analiza i interpretacja stają się jednym i tym samym kompleksem procesów, rozgrywającym się w polu komunikacji artystycznej.

Naturalna w tej sytuacji jest wątpliwość co do potrzeby oraz zasadności analizy i interpretacji dzieła sztuki interaktywnej. Procedury te, jeśli je pojmować w tradycyjny sposób, odnajdują uzasadnienie swego zaistnienia w potrzebach poznawczych oraz edukacyjnych. Jeśli wiedza, którą przynoszą, nie jest intersubiektywnie weryfikowalna, a jej przedmiot nie jest intersubiektywnie dostępny, to same czynności analityczno-interpretacyjne tracą swój status wyodrębnionych, samodzielnych procedur krytycznych czy naukowych. Można je wówczas traktować jedynie jako swoistą manifestację autoteliczności dzieła, przejaw i dowód istnienia jego wewnętrznego meta-dyskursu. Dzieło bowiem przejawia się w procesie jego twórczego odbioru, albo – formułując tę tezę bardziej radykalnie – dzieło jest tożsame z jego odbiorem. A mówiąc dalej: jest tożsame z jego interpretacją.

To, co pozostaje jako ewentualny obiekt analizy, to wspomniane pole interaktywnej komunikacji artystycznej.

Liczba produkowanych współcześnie dzieł interaktywnych wzrasta z niebywałym wręcz przyśpieszeniem. Dzieła te reprezentują nie tylko dwie, wyodrębnione wcześniej, modelowe postawy. Przeciwnie, odnajdujemy tu ogromną różnorodność realizacji będących rezultatem równoczesnego oddziaływania obu wskazanych paradygmatów. Interaktywność staje się najważniejszą i najbardziej typową cechą współczesnej kultury. Oba jej modele bardzo silnie oddziałują na praktykę artystyczną ostatniej dekady XX wieku. I nie ma powodu, aby przypuszczać, że któryś z nich zniknie w najbliższym czasie. Kultura współczesna staje się bowiem coraz bardziej zróżnicowana.

Oznacza to jednak nie tylko funkcjonowanie obok siebie rozmaitych form dzieł interaktywnych, ale także ich współwystępowanie z dziełami reprezentującymi kulturę nieinteraktywną i prointeraktywną. W ich kręgu można odnaleźć wiele właściwości, koncepcji i struktur prefigurujących sztukę i kulturę interaktywną. Z perspektywy dnia dzisiejszego daje się wręcz dostrzec pewną *sui generis* logikę rozwoju form, postaw, pojęć i teorii, które *ex post* układają się w proces prowadzący od neoawangardy (happening, konceptualizm, Fluxus etc.) ku współczesnemu paradygmatowi kultury elektronicznej, cyfrowej, interaktywnej i multimedialnej.

BIBLIOGRAFIA

- Roy Ascott. 1993. *From Appearance to Apparition: Communication and Culture in the Cybersphere*, „Leonardo Electronic Almanac”. October.
- Jean-Louis Baudry. 1985. *Ideologiczne skutki funkcjonowania aparatu filmowego*. Tłum. Alicja Helman. „Powiększenie”, nr 1.
- Luc Courchesne. 2002. *Experiential Art: Case Study*.
www.din.umontreal.ca/courchesne
- Mike Davis. 1992. *Beyond Blade Runner: Urban Control, the Ecology of Fear*. Westfield, NJ: Open Magazine Pamphlets.
- Teresa De Lauretis i Stephen Heath [red.]. 1980. *The Cinematic Apparatus*. London.
- Stephen Heath. 1981. *The Cinematic Apparatus: Technology as Historical and Cultural Form*. [w:] Idem. *Questions of Cinema*, London.
- Maryla Hopfinger. 1997. *Kultura audiowizualna u progu XXI wieku*. Warszawa: Wydawnictwo Instytutu Badań Literackich.
- Douglas Kellner. 1995. *Mapping the Present from the Future: From Baudrillard to Cyberpunk*. [w:] Idem. *Media Culture: Cultural studies, identity and politics between the modern and the postmodern*. New York: Routledge.
- Ryszard W. Kluszczyński. 2006. *Dylematy Interaktywności (sztuka w Kulturze partycypacji)*, „Przegląd Kulturoznawczy”, nr 1.
- Ryszard W. Kluszczyński. 2008. *Portret jako doświadczenie Innego. Interaktywność i immersja w twórczości Luca Courchesne’a*. [w:] Ryszard W. Kluszczyński [red.] *Sztuka nowych mediów i jej konteksty kulturowe*. „Zeszyty Artystyczne” 17. Poznań: Akademia Sztuk Pięknych.
- Thierry Kuntzel. 1976. *A Note Upon the Filmic Apparatus*. „Quarterly Review of Film Studies”, vol. 1, nr 3.
- Lev Manovich. 2001. *Ku archeologii ekranu komputerowego*. Tłum. Artur Piskorz. [w:] Andrzej Gwóźdź [red.]. *Widzieć, myśleć, być. Technologie Mediów*. Kraków, Universitas.
- Margaret Morse. 1993. *Art in Cyberspace: Interacting with Machines as Art at Siggraph's „Machine Culture – The Virtual Frontier”*. „Video Networks”, October/November.
- Nicholas Negroponte. 1997. *Cyfrowe życie. Jak się odnaleźć w świecie komputerów*. Tłum. Marian Łakomy. Warszawa.
- Christiana Paul. 2003. *Digital Art*. London: Thames & Hudson.
- Mona Sarkis. 1993. *Interactivity Means Interpassivity*. „Art & Cyberculture. Media Information Australia”, No 69.
- Marita Sturken. 1995. *Exploring the Phenomenology of the Electronic Image*. [w:] Marco Maria Gazzano [red.]. *Steina e Woody Vasulka. Video, media e nuove immagini nell'arte contemporanea*. Roma: Edizioni Fahrenheit 451.
- Grahame Weinbren. 1995. *In the Ocean of Streams of Story*. „Millennium Film Journal”, nr 28.
- Wolfgang Welsch. 1998. *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach*. Tłum. Joanna Gilewicz. [w:] Anna Zeidler-Janiszewska [red.]. *Problemy ponowoczesnej Pluralizacji kultury. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha*, część I. Poznań.
- Gene Youngblood. 1970. *Expanded Cinema*. P. Dutton & Co.: New York.

CZĘŚĆ 2

William Moritz

FILM ABSOLUTNY

Termin „film absolutny” ukuty został na zasadzie analogii do wyrażenia „muzyka absolutna”, odnoszącego się do muzyki w rodzaju *Koncertów Brandenburskich* Bacha, która nie odwołuje się do poezji, tańca, ceremonii, opowieści ani żadnych innych rzeczy, za wyjątkiem elementów podstawowych, właściwych samej muzyce – harmonii, rytmu, melodii, kontrapunktu itp. Wydaje się, że kino w większym stopniu niż muzyka zostało zdominowane przez funkcje dokumentalne i narracyjne, polegające na filmowej rejestracji ludzkiej aktywności, posiadającej swe pierwotne istnienie i znaczenie poza kinoteatrem. Inaczej film absolutny, który prezentował coś, co mogło zostać wyrażone jedynie za pomocą środków filmowych. Dookoła wyrastać zaczęły inne terminy określające ten gatunek: „kino czyste” (będące czystą kinematografią), „kino integralne” (wyrażenie Germaine Dulac – od „integral”, z francuskiego „pełny, kompletny”) i w końcu dwa socjopolityczne określenia: „awangardowe” i „eksperymentalne”, z których pierwsze dość nieszczęśliwie przywołuje na myśl zwiadowców wojskowych wkraczających na terytorium wroga, a drugie – niestety – odnosi się do twórcy filmowego szukającego po omacku dość niejasnych celów.

Najbardziej wyjątkową rzeczą, jaką może uczynić kino, jest prezentacja spektaklu wizualnego dającego się porównać do dźwięków muzyki, z płynną, dynamiczną obrazowością, której rytmiczne tempo nadaje montaż, zanikanie, superimpozycja, dzielący się ekran, kontrast negatywu i pozytywu, głębia koloru i inne środki filmowe. Już w pierwszej dekadzie XX wieku włoscy futuryści, Arnaldo Ginna i Bruno Corra, stworzyli przynajmniej dziewięć filmów, malując bezpośrednio na taśmie filmowej nie tylko abstrakcyjne obiekty (stopniowe przejście całego zielonego ekranu przez czerwoną gwiazdę na zasadzie gry z powidokiem), ale też pracując nad dywizjonistycznym obrazem Segantiniego (dziewczyna leżąca na łące kwiatów): przemalowali go, klatka po klatce, pozwalając wibrować barwnym punktom w sposób nawet bardziej wspaniały niż na płótnie. Niestety, wszystkie te filmy zaginęły, podobnie jak malowany bezpośrednio na kliszy film Niemca Hansa Stoltenberga, stworzony mniej więcej w tym samym czasie. Powstawały również projekty innych filmów abstrakcyjnych, które nie zostały nigdy zrealizowane: Léopold Survage [lub Stürzwage, Sturwage, Sturzwagsh – red.], mieszkający w Paryżu przyjaciel Picassa i Modiglianego, namalował kilkaset sekwencji *Colored Rhythm*, obrazów w pełnych kolorach na papierze, w nadziei na ich sfilmowanie. Nie był on jednak w stanie pozyskać możliwości wykorzystania adekwatnego dla oddania kolorów procesu filmowego, zanim I wojna światowa położyła kres realizacji tego pomysłu. Podobnie polski artysta Mieczysław Szczuka, który narysował liczne sekwencje obrazów na rolkach papieru i wydał dwa

fascynujące zbiory w 1924 roku, zaledwie parę lat przed śmiercią, jednakże najwyraźniej nie był w stanie ich sfilmować.

Pierwszym twórcą filmowym, który ukończył film absolutny i pokazywał go w kinach, był Walter Ruttmann. Jako malarz i muzyk z wykształcenia, Ruttmann w 1919 roku zarzucił abstrakcyjne malarstwo olejne, deklarując, że film stanie się artystycznym medium przyszłości. Opanował techniki filmowe i stworzył swoje pierwsze dzieło, *Movie Opus 1 (Lichtspiel: Opus I, 1921)*, dzieląc na pojedyncze kadry obraz malowany na szkłe i animowane wycinanki. Film kolorowany był na trzy sposoby: tonowaniem, zabarwianiem ręcznym i zabarwianiem całych pasm. Zatem nie było pojedynczego negatywu, a każda kopia musiała być składana w całość scena po scenie po ukończeniu złożonego procesu kolorowania. Dawny kolega Ruttmanna z uczelni, Max Butting, skomponował oprawę muzyczną do ukończonego filmu, a Ruttmann osobiście grał na wiolonczeli w kwintecie smyczkowym, który towarzyszył na żywo każdej projekcji w kilku niemieckich miastach wiosną 1921 roku. Ruttmann stworzył jeszcze trzy filmy z cyklu *Opus*, wykorzystywał jednak mniej skomplikowane metody barwienia i nie tworzył specjalnej muzyki, by filmy mogły być prezentowane szerzej i w łatwiejszy sposób.

Oskar Fischinger oglądał próby, jakie Ruttmann robił przed wyruszeniem w tournée z *Opus I*. Postanowił poświęcić się tworzeniu podobnej muzyki wizualnej, ale ostrożnie unikał użycia tego typu kolorowych obrazów, które starszy Ruttmann z tak dobrym skutkiem już wykorzystał. Fischinger eksperymentował z obrazami tworzonymi z plastrów wosku i gliny, z modelami, sylwetkami i animacją. Wiele z jego wczesnych filmów zostało włączonych w roku 1926 do akcji z użyciem równoległych projekcji na kilka ekranów, które Fischinger przygotował początkowo do koncertów *Kolor-Światło-Muzyka [Farblichtmusik – red.]* Alexandra Laszlo, a które już samodzielnie kontynuował w Monachium w 1927 roku. Fischinger użył tu pięciu projektorów 35mm; trzy z nich formowały tryptyk, podczas gdy dwa pozostałe rzucały nań dodatkowe efekty świetlne. Posłużył się także rzutnikami do slajdów, umieszczając malowane geometryczne wzory nad i pod obrazami filmowego tryptyku, ale też zwykłymi reflektorami – w celu wytworzenia na proscenium za pomocą zmieniających się kolorów odpowiedniej atmosfery.

Zupełnie niezależnie, szwedzki malarz Viking Eggeling postanowił przenieść swoje nieprzedstawiające obrazy do filmu, tak, aby muzyczne wartości czasu i wzajemnego współdziałania obrazów mogły zostać połączone. Nie był jednak przekonany, aby taki film potrzebował akompaniamentu muzycznego, twierdząc, że to raczej obrazowość powinna zostać zbudowana na tych samym zasadach harmonii i kontrapunktu co muzyka. Film mógłby wówczas zaistnieć jako czysta muzyka wizualna, która nie potrzebowałaby dźwięku, aby wydać się w pełni satysfakcjonującą. W 1921 roku jego pierwsze rysunki na taśmie – do filmu zatytułowanego *Horizontal-Vertical Orchestra* – zostały sfilmowane przez techników w studiach UFA, rezultat trwał jednak mniej niż 30 sekund. Jego pracochłonne i skomplikowane rysunki były bowiem w swej istocie tym, co animatorzy określają zwykle jako „scenopis obrazkowy” – zawierały jedynie kluczowe dla scen obrazy podstawowych zmian, bez odpowiedniego „wypełnienia” obrazami pośrednimi, pozwalającymi wywrzeć wrażenie prawdziwego ruchu czy też transformacji jednej formy w drugą. W tym samym czasie przyjaciel Eggelininga, Hans Richter, także filmował rysunki tworzące

ledwie półminutowe dzieło. Kontynuował on jednak i pokazał je jako *Film ist Rhythmus* (pewnego razu na pokazie filmu paryski krytyk zdjął okulary, aby je wyczyścić, i zanim założył je z powrotem, film dobiegł końca). Eggeling zaczął robić rysunki na zwojach do drugiego filmu, *Symfonii diagonalnej* (*Symphonie Diagonale*, 1924), dodając o wiele więcej obrazów pośrednich, ciągle jednak niewystarczająco dużo, by osiągnąć idealną animację. Młoda studentka, członkini Bauhausu, Ré Soupault (która później stała się uznanym fotografikiem), spotkała ciężko już chorego Eggelinga w 1924 roku w Berlinie. Obliczyła, jak sfilmować jego obrazy: wycięła kształty z cynfolii, następnie odcięła od formy drobne fragmenty, fotografując pojedynczą klatkę po każdym cięciu, co sprawiało, że kształt pojawiał się bądź zanikał poprzez robienie zdjęć z przodu lub z tyłu oraz rósł i malał dzięki przybliżaniu lub oddalaniu kamery. Ukończyła pracę nad filmem zaledwie kilka tygodni przed śmiercią Eggelinga.

Viking Eggeling
Symphonie Diagonale
 1924

Praca na DVD



3 maja 1925 roku kinoteatr UFA na Kurfurstendamm w Berlinie zorganizował historyczny poranek filmowy pod hasłem *Film absolutny*, który obejmował wykonanie na żywo trzech *Color Sonatina* Ludwiga Hirschfelda-Macka z Bauhausu. Przy użyciu instrumentu zwanego „organami kolorystycznymi” uzyskał Reflektorische Farbenspiele (grę świetlnych odbić i kolorów). Swą publiczną premierę miała wówczas *Symfonia diagonalna* Eggelinga (który niestety przebywał wtedy w szpitalu i nie był w stanie uczestniczyć w pokazie). Walter Ruttmann pokazał swoje *Opus 3* (1924) i *Opus 4* (1925). (Trzydziestosekundowy *Film its Rhythmus* Hansa Richtera także znalazł się w programie, jednak gdy Richter zdał sobie sprawę ze skali i złożoności filmów Eggelinga i Ruttmanna, wycofał swoją krótką pracę). Film *Antrakt* (*Entr'acte*, 1924) René Claira został nakręcony, by służyć jako antrakt baletu dadaistycznego *Przedstawienie odwołane*, stworzonego przez malarza Francisca Picabia z muzyką Erika Satie (oba pojawili się w filmie wraz

z Man Ray'em, Marcelem Duchampem i tancerzami szwedzkiego baletu, który premierowo wystawił *Przedstawienie odwołane* w Paryżu jesienią 1924 roku]. René Clair użył wszelkiego rodzaju narzędzi filmowych, by nadać *Antraktowni* błazeńską logikę surrealistycznego nieprawdopodobieństwa, i ta właśnie cecha pozwala określić ten film jako absolutny – jako coś, co nie mogło zostać zrealizowane środkami innymi niż kinematograficzne. Podobnie film Fernanda Légera *Balet mechaniczny* (*Ballet Mécanique*, 1924) wykorzystywał obrazowanie w sposób nierealistyczny, jako rytmiczne i satyryczne zderzenia idei. Także i ten film przeszedł przez niezliczoną ilość rąk, zanim został ukończony, również jesienią 1924 roku. Pracę nad nim rozpoczęło dwóch Amerykanów: Man Ray stworzył znakomity *Powrót do rozumu* (*La retour à la raison*, 1923, dowcipny kolaż wszystkich rzeczy „ruchomych”), który wyświetlono podczas happeningu dadaistycznego *An Evening with the Bearded Heart*; Dudley Murphy, który sfilmował około dziesięciu *Visual Symphony*, filmów krótkometrażowych z akcją zsynchronizowaną z muzyką, oraz zrealizował fabularną komedię i film animowany, zobaczył ten film Man Raya i zaproponował mu wspólną pracę nad większym przedsięwzięciem. Tytuł pochodzi od satyrycznego dzieła Francisa Picabii opublikowanego w jego magazynie „391” w roku 1917, gdy Picabia mieszkał w Nowym Jorku, w wydaniu, które zawierało także prace i wiersz jego przyjaciela Man Raya. Dudley Murphy i Man Ray wyruszyli na paryskie ulice w celu zgromadzenia materiału, animowali nogi modelek w pończochach tańczących charlestona, kręcili sceny, w których ukochana żona Murph'ego, Katherine, pozuje do banalnych kartek okolicznościowych i aranżowali sceny w studio, gdzie filmowali kochankę Raya Kiki (i wiele innych rzeczy) za pomocą opracowanych przez Murph'ego, specjalnie przekreślonych obiektywów. Nadawały one obrazowi specyficzną, „kubistyczną” jakość. Robili także zdjęcia wyposażenia kuchennego, filmując części ubijarki, które z przebitkami zdjęć pornograficznych miały dać ironiczny efekt. Wkrótce skończyły im się pieniądze. Malarz Fernand Léger zaoferował, że sfinansuje ukończenie pracy, ale Man Ray wycofał się z projektu, prosząc, żeby nie wykorzystywać w filmie jego nazwiska. Pozostaje niejasne, w robieniu których zdjęć, o ile w ogóle jakichś, Léger brał udział (kukiełka Charliego Chaplina jest dziełem Légera, nie wiedział on jednak, jak ją animować). Montaż był ukończony przez Murph'ego, ponieważ Léger nie posiadał wystarczających umiejętności do stworzenia filmu. Zasadnicza partytura muzyczna (zawierająca poza instrumentami odgłosy pianoli, maszyny do pisania i samolotowego silnika) stworzona została przez amerykańskiego kompozytora George'a Antheila na zamówienie bogatej Amerykanki Natalie Barney, której cieszący się złą sławą paryski salon przygarniał wielu artystów wygnańców. Murphy powrócił do Ameryki (gdzie miał wyreżyserować tuzin hollywoodzkich filmów fabularnych) zaraz po ukończeniu *Baletu mechanicznego* i zawarciu umowy mówiącej, że posiadać będzie prawa do dystrybucji filmu w Ameryce, Léger zaś w Europie. Léger opatrzył film inną czołówką, pomijającą nazwisko Murph'ego, i notorycznie udawał, że to on jest jego autorem, choć nigdy nie nauczył się nawet podstaw sztuki filmowej. W każdym razie *Balet mechaniczny* pozostaje imponującym (i przytłaczającym), doniosłym dziełem początków kinematografii. Germaine Dulac (która pomagała w założeniu Ligi Filmów Niezależnych – organizacji zrzeszającej artystów filmowych i dystrybuującej ich filmy w krajach europejskich) zobaczyła *Balet mechaniczny*o jeden raz za dużo. Stworzyła swój

własny film, *Theme and Variations* (1928), jako odpowiedź lesbijek-feministek, traktując tancerki tradycyjnego baletu jak „lalki z mięsa” manipulowane przez choreografów-mężczyzn, wykonujących monotonne, mechaniczne działania o znikomym znaczeniu, niezbyt odległe od (obscenicznych, zdaniem Dulac) gwałtownych ruchów urządzeń mechanicznych. Wykorzystując czas trwania jako sposób ekspresji, Dulac pokazuje chwilową ucieczkę tancerki od zniewolenia przez maszynę w naturalny świat organicznych zjawisk, w którym może ona poruszać się gibko, radośnie i zmysłowo. Trwa to zaledwie krótką chwilę – ostry brzęk maszynierii przywoła ją z powrotem do niewoli.

Nowość, jaką wprowadził film dźwiękowy, stanowiła wyjątkowy problem dla niezależnych filmowców. Zrealizowanie filmu niemego było relatywnie nieskomplikowane i niezbyt drogie, natomiast dźwięk wymagał dodatkowych nakładów na nagrywanie i powodował kolejne problemy związane z montowaniem i powielaniem filmu. Urodzony w Nowej Zelandii Len Lye, pracujący wtedy w Londynie, znalazł wsparcie w rządowej jednostce do spraw filmu, gdzie mógł swobodnie eksperymentować z malowaniem abstrakcyjnych form na taśmie filmowej i operować nowymi możliwościami wprowadzenia koloru do filmu w celu stworzenia wielowarstwowych surrealistycznych wizerunków mieszających czysto abstrakcyjne formy z zarejestrowanymi scenami codziennego życia. Kamuflaż dla tych jego eksperymentów stanowiło tworzenie filmów promocyjnych dla poczty i innych rządowych przedsięwzięć. Do większości z nich partytury napisał australijski kompozytor Jack Elliot, który też stworzył muzykę do absolutnego filmu „niemego” Lyea *Tusalava* (1929) oraz do abstrakcyjnych *Light Rhythms* (1930) Francisa Bruguiera. Podobnie Oskar Fischinger wspierał swoją twórczość realizacją efektów specjalnych i reklam, co ułatwiało mu dostęp do sprzętu do rejestracji i montażu. Seria szesnastu *Studiów* Fischingera (rysowanych węglem na białym papierze, co w rezultacie dało w filmowym pozytywie ruch białych figur na czarnym tle) zyskała międzynarodową popularność i była wyświetlana w normalnych kinach, stając się inspiracją dla tak różnych artystów, jak Brytyjczyk Norman McLaren, mieszkający we Francji Alexandre Alexeieff i Claire Parker, a także Amerykanka Mary Ellen Bute.

Fischinger zaczął robić filmy kolorowe w 1933 roku, kiedy to pomagał braciom Gaspar udoskonalić bazujący na trzech kolorach system Gasparcolor. Soczyskie kolorowe *Circles* (1933) i *Composition in Blue* (1935) wzbudziły nową sensację, która doprowadziła Fischingera do kontraktu z wytwórnią Paramount w Hollywood. Po przeniesieniu do Ameryki Fischinger doświadczył wielu rozczarowań, m.in. frustrującego epizodu przy pracy w studiu Disneya przy filmie *Fantasia*. W ciągu trzydziestu lat zdołał ukończyć jedynie cztery filmy absolutne (*Allegretto*, 1936, *Optical Poem*, 1937, *Radio Dynamics*, 1942 i *Motion Painting No. 1*, 1947), z których każdy jest wybitnym dziełem. Fischinger coraz bardziej polegał na abstrakcyjnym malarstwie olejnym jako ujęciu dla swoich artystycznych emocji. Tak czy inaczej jego obecność w Kalifornii stała się inspiracją dla nowej generacji twórców filmu absolutnego. John i James Whitney w 1939 roku zobaczyli w galerii pokaz filmów towarzyszący wystawie jego malarstwa. Uznali, że wybory muzyczne Fischingera dalece ustępują jakości jego abstrakcyjnego obrazowania; postanowili sami kręcić filmy, które miałyby świeży i nowoczesny muzyczny akompaniament. John Whitney pograżył się w technologii, ostatecznie stając się pionierem grafiki komputerowej. James

Whitney, ulegający wpływom azjatyckiego mistycyzmu, wierzył w siłę ludzkich rąk i stworzył nadzwyczajne, skomplikowane, nieprzedstawiające obrazy z rysowanymi ręcznie punktowanymi wzorami, niekiedy solaryzowane w celu uzyskania aleatorycznych barw i tekstur. W roku 1946 Muzeum Sztuki w San Francisco rozpoczęło coroczny cykl pokazów *Art in Cinema*. Młody malarz Harry Smith zaoferował, że odwiedzi Los Angeles, by skłonić Oskara Fischingera i braci Whitney do przyjazdu na festiwal do San Francisco. Harry'ego poruszyła zarówno twórczość Fischingera, jak i pokrewne zainteresowania filozofią duchową. Skłoniło to Smitha do natychmiastowego zajęcia się twórczością filmową, a ponieważ brakowało mu odpowiednich warunków i sprzętu, swoje pierwsze filmy rysował bezpośrednio na kliszy filmowej – z niesamowitą złożonością i precyzją oddania najdrobniejszych szczegółów.

Smith namalował abstrakcyjne murale na ścianach klubu jazzowego Bop City i często puszczał na nie swoje filmy jako rodzaj *Light-show*, na żywo w trakcie występów jazzowych. Organizował także projekcje absolutne na wiele projektorów, które następnie filmował z ekranu w trakcie przedstawienia. W późniejszych filmach Smith łączył czyste, nieprzedstawiające obrazy z figuratywnymi kompozycjami, charakterystycznymi dla mistycznego symbolizmu. Podobnie do Smitha zainspirowany pokazami *Art in Cinema* był jego przyjaciel Jordan Belson, który zarzucił uprawianie statycznego malarstwa na rzecz tworzenia ruchomych obrazów filmowych. Także Belsonowi udzieliła się słabość do mistycyzmu – już jego wczesne filmy, jak znakomita *Mandala* z 1953 roku, wyrażają kontemplacyjną równowagę. Począwszy od 1957 roku, Belson był kuratorem koncertów Vortex, które łączyły muzykę nową i etniczną (wykorzystując innowacyjne dźwiękowe taśmy stereofoniczne) z wielkoformatowymi projekcjami na sklepieniu planetarium. Wyświetlane tam były pionierskie obrazy oscyloskopowe Hy Hirsha, ręcznie wykonane kropkowane tekstury w filmie *Yantra* (1950-1957) Jamesa Whitneya oraz własne abstrakcyjne materiały samego Belsona. Film Belsona z 1961 roku, zatytułowany *Allures* (1961), zawiera reminiscencje tych pokazów, z ich dynamicznym przywołaniem pewnego rodzaju psychodelicznego doświadczenia. W sekwencji następujących po sobie 15 filmów, składającej się z takich tytułów jak *Chakra* (1972), *Samadhi* (1967) i *Light* (1973), Belson przedstawił kompletny portret stanów duchowych – od zdziwienia do ekstazy – wykorzystując abstrakcyjne wizerunki o wyjątkowym pięknie i subtelności.

Tradycja filmu absolutnego kontynuowana jest do dziś. Sara Petty nadal rysuje ręcznie swoje złożone dzieła, jak *Preludes In Magical Time* (1988), zaś grafika komputerowa Larry'ego Cuby w *Two Space* (1979) znakomicie balansuje pomiędzy negatywem i pozytywem. Baskijski malarz Jose Antonio Sistiaga maluje bezpośrednio na kliszy, i to nie tylko pogodne, krótkie prace w stylu *Impressions In The High Atmosphere* (1989), ale i pełnometrażowy film absolutny! Australijczyk Bärbel Neubauer i Kanadyjczyk Richard Reeves także tworzą znakomitej jakości filmy, malując bezpośrednio na taśmie. Pozostałość rzeczywistości epoki spektakli świetlnych można dostrzec w pracy Johna Stehury *Cibernetik 5.3*, nawiązującej do ułożonej warstwowo akcji w żywym planie, abstrakcji grafiki komputerowej oraz płynnych zniekształceń, tak charakterystycznych dla tego typu pokazów.

Jarosław Kapuściński

MCLAREN: SYNERGISTA

Przypomnijmy:

Norman McLaren (1913-1987) – wybitny animator pochodzenia szkockiego. Zrealizował ponad 50 filmów, stosując niezwykle różnorodność technik: od malowania bezpośrednio na kliszy, przez pastele, wycinanki – po technikę poklatkową z aktorami oraz optycznie przetwarzany balet. W wielu filmach był również autorem dźwięku realizowanego metodą animacji bezpośrednio na ścieżce optycznej. Nie stronił od swoiście rozumianej abstrakcji, podkreślając często, że muzyka leży u podstaw jego zainteresowania filmem. Laureat ponad stu nagród, przez z górą 40 lat tworzył jako etatowy pracownik National Film Board of Canada.

Synergia – takie współdziałanie niezależnych elementów, którego efekt całościowy jest większy niż prosta suma działań składników. Do sumy dolicza się związek POMIĘDZY składnikami, który jest często ważniejszy od nich samych.

W centrum zainteresowań twórczych Normana McLarena znajdowało się, jak to sam określał, wyrażanie ducha muzyki. Od dzieciństwa słuchając muzyki, widział formy w ruchu. Kiedy w szkole plastycznej zobaczył filmy abstrakcyjne, w tym *Etude* Oskara Fischingera zrealizowaną do muzyki *Tańca węgierskiego* Johanna Brahmsa, zrozumiał, że chce być animatorem. Przyznawał, że gdyby nie wstydliwość, zostałby pewnie tancerzem lub choreografem.

W młodości McLaren trochę grał na skrzypcach i nauczył się czytać w kluczu wiolinowym. Później przeczytał wszystko, co o muzyce napisał niemiecki kompozytor Paul Hindemith. Ostatecznie skomponował nawet muzykę do wielu filmów, animując ją bezpośrednio na ścieżce optycznej. Nie uważał się jednak za kompozytora.

Idea sztuki synkretycznej była mu zawsze bliska. W szkole plastycznej wymyślał projekty łączące zapach, dźwięk i obraz. Również zjawisko synestezji budziło jego zainteresowanie. We wczesnej młodości napisał fantastyczno-naukową książkę, w której dźwięk i obraz traktowane były jako równoważne. Szybko jednak przekonał się, że w filmie nie interesuje go dosłowne tłumaczenie muzyki na obraz. Wszelkie quasi-naukowe i oparte na teoriach ekwiwalencji systemy takiego przekładu uznał za naiwne.

Szukając języka wizualnego zbliżonego do muzycznego, McLaren z fascynacją oglądał filmy Siergieja Eisensteina. Porywała go w nich nowa logika montażu, zderzenia obrazu i myśli. Podobnie inspirujący był dla niego surrealizm, który oferował nowy sposób na uwolnienie się od hegemonii tradycyjnej logiki narracyjnej, na przykład poprzez sekwencje myślowe analogiczne do marzeń sennych. Pochodzące z początku wieku, oparte na metamorfozach filmy Émile'a Cohla ukazały mu, jak podobną płynność myśli można osiągnąć wizualnie. Jeden ze swych wczesnych filmów, *Love on the*

Wing (1937-39), opartą na nieprzerwanej sekwencji metamorfoz form graficznych kojarzących się z wysyłaniem listów – film miał popularyzować pocztę lotniczą. Łańcuch skojarzeń był w nim tak swobodny i surrealistyczno-freudowski, że rozpowszechnianie filmu wstrzymano.

Surrealizm był mu bliski również dlatego, że z temperamentu był improwizatorem i silnie ufał intuicji. Nie lubił ograniczeń narzuconych z góry, ściśle planów do wykonania. Podejmował wszystkie artystyczne decyzje po kolei, od początku, jedną po drugiej. Z każdą następną klatką liczba możliwości zmniejszała się, aż z którąś kolejną koniec był jasny.

Improwizacja i intuicja miały zapewnić McLarenowi, że film nie będzie nudny. Nudę uważał za największe możliwe niepowodzenie artysty. Nie dziwi więc, że modernizm nigdy go nie zaakceptował. Według modernistów zaplanowany (a nie improwizowany) proces nie tylko musiał być ściśle wykonany, ale był racją bytu dzieła; natomiast obawa przed nudą i świadoma chęć artysty, by „zabawić” widza, były nie do pomyślenia. Jedyń chybą skomplementowany przez modernistów film McLaren – *Rythmetic* (1956), którego forma wynikała ze ściśle wykonanego założenia – jemu samemu wydawał się nieudany. Dydaktycznie, wesoło i metodycznie układał w nim McLaren piramidy działań algebraicznych, które ożywały jako papierowe wycinanki. Konsekwentnie wszystkie permutacje są pokazane i policzone. W swojej krytyce zgodził się z Johnem Griersonem, twórcą National Film Board, i jego przełożonym, który zapytał: *Jak długo trwać może dowcip?*

W *Blinkity Blank* (1955) już sama muzyka, nagrana przed realizacją obrazu, skomponowana została przez Maurice’a Blackburna jako kontrolowana improwizacja. Wykonawcy mieli określony rejestr, rytm, dynamikę i tempo, ale mogli je zrealizować, grając dowolne wysokości dźwięku. Kompozytor dyrygował i od razu, bez próby, improwizacja ta została nagrana, a później wykorzystana jako punkt wyjścia do filmu. McLaren zrealizował go, jak wiele innych, bez kamery, bezpośrednio na kliszy. Tym razem klisza nie była przezroczysta, ale pokryta czernią, a McLaren, improwizując, wydrapywał na niej różne kształty. Osobliwością tego filmu było wykorzystanie faktu, że dla ludzkiego oka wystarcza mignięcie pojedynczej klatki oddzielonej kilkoma klatkami blanku, aby dostrzec kształt (stąd tytuł). Rysunki pojawiają się zatem pojedynczo lub w grupach, po kilka klatek, a elementy, które wydają się występować jednocześnie, narysowane są często na sąsiednich klatkach.

McLaren świadomie unikał słowa. Było dla niego elementem obcym, który groził ograniczeniem swobody narracyjnej. Tekst u McLarenowi pojawia się prawie wyłącznie w filmach zrealizowanych do pieśni ludowych, a więc już uprzednio „oswojony” przez muzykę. Szczególnie odpowiadać mu musiał tekst piosenki ludowej w filmie *Le merle* (1958), będący nonsensowną, pełną repetycji historyjką o ptaku, który traci kolejne części ciała – by odzyskać je po chwili w wielokrotnionych ilościach.

Dodatkową niewygodą ewentualnego wykorzystania słów była konieczność tłumaczenia ich na różne języki. Muzyka wydaje się podlegać temu ograniczeniu w znacznie mniejszym stopniu. Zabawne może nam się wydawać, że w *Begone Dull Care* (1949) czy *Neighbours* (1952), napisy początkowe i końcowe animowane są w dziesiątkę języków równolegle. McLaren kochał

swoją publiczność i unikał wszystkiego, co mogłoby go od niej oddzielić, czy to w Kanadzie, czy na świecie.

Interesowała go sztuka wolna od słownej narracji, od tradycyjnej filmowej dramaturgii, od linearnej, materialnej logiki, ale nie wolna od logiki emocjonalnej. Język czystej abstrakcji też mu nie wystarczał. Obawiał się między innymi, że swoją suchością mógłby znużyć widzów.

Wierzył, że film wydający się abstrakcyjnym w formie, poprzez ruch może nabrać bogactwa ludzkich znaczeń. Żeby animować jakikolwiek element graficzny, czy to będzie kura w *Hen Hop* (1942), czy linia prosta w *Lines Vertical* (1960), McLaren identyfikował się z nim, stawał się nim. *Lines Vertical* uświadomiły mu, że nawet w abstrakcji ruch może być pospieszny lub spokojny, majestatyczny lub chaotyczny, a przesunięcie pojedynczej linii prostej może być zdumiewające. Linie żyły dla niego w świecie grawitacji. Jak twierdził, przekręcenie na bok *Lines Vertical*, w powstałym w ten sposób filmie *Lines Horizontal* (1962), uwolniło je od niej. Na początku filmu *Mosaic* (1965), który powstał poprzez sfilmowanie punktów przecięcia *Lines Vertical* i *Lines Horizontal*, McLaren wnosi na scenę pierwszy punkt, ręcznie umieszcza go na ekranie i, dmuchając, puszcza w ruch. Tworzy to przyjazny pomost pomiędzy abstrakcyjnym ruchem punktów i światem zewnętrznego doświadczenia. Podobnemu celowi służyły domki, ptaki i inne nieabstrakcyjne obiekty pojawiające się często w *Begone Dull Care*. Stanowiły zamierzony punkt oparcia dla tych widzów, którzy abstrakcji nie rozumieją. Żartował, że są one niczym kropka nad „i” lub oliwka w martini. Nie przywiązywał do nich większej wagi i, mimo że wpadają w oko prawie niczym znaki, nigdy nie nabrały dla niego charakteru symbolicznego. Ezoteryka w filmie go nie interesowała.

Dla McLaren'a najważniejszy był ruch. Wypowiedział kiedyś znamienne słowa, że animacja to nie jest sztuka rysunków w ruchu, ale sztuka ruchu, który jest rysowany. Mówił, że podczas tworzenia widzi ruch, a nie specyficzne obrazy. Dodawał, że to ruch jest jego językiem, i że to ruch przede wszystkim pociąga go w muzyce. W ten sposób wyzwolił się w filmie animowanym od praw malarstwa, według których każdy kadr wymagał stabilnej równowagi elementów, głębi czy tła. Docenił to Picasso, który po obejrzeniu *Hen Hop* wykrzyknął, że nareszcie coś nowego zdarzyło się w sztuce rysunku. McLaren nie wkładał wysiłku, by każda klatka była piękna. Z pewnością sprzyjała temu ulubiona przez niego technika – gdy maluje się bezpośrednio na miniaturowej powierzchni o szerokości 35mm, nie ma zbyt dużo miejsca na wyrafinowane szczegóły. Wszystko musi być osiąganę ruchem, zmianą kształtu czy koloru. Cała wirtuozeria McLaren'a wyraża się ruchem. Pod względem graficznym był bezpretensjonalnie prosty, na pograniczu naiwności.

Szczególne siła filmu, zdaniem McLaren'a, polegała na tym, że ruch w filmie może być pomyślany niezależnie od poruszającego się obiektu. Ruch jest wolny i może być swobodnie manipulowany różnicą pomiędzy kolejnymi klatkami. Rzadko spotkamy w jego filmach fragmenty realistycznego ruchu realistycznych postaci, albo też abstrakcyjnego ruchu abstrakcyjnych obiektów. Ten drugi, w pełni abstrakcyjny rodzaj ruchu, znajdziemy zwykle u jego mistrzów – Richtera, Eggelina czy Fischingera.

Rzeczą trudną w filmie pozbawionym tradycyjnej narracji jest zbudowanie formy. McLaren widział dwa niebezpieczeństwa: nadmierne ograniczenie

materiału, a tym samym monotonię ciągłych jego permutacji, i pojawianie się ciągle to nowych elementów, a więc znużenie i zubożenie na chaos. Kiedy zaczął *Lines Vertical*, w warstwie obrazu miała tam być tylko jedna linia, bez żadnego dźwięku. W fazie prób przekonał się, że przy tak ograniczonym materiale nie jest w stanie utrzymać zainteresowania widza dłużej niż przez minutę. Zdecydował się więc dodać więcej linii i warstwę dźwięku, a całości nadał znaną z muzyki formę łukową (ABA).

Muzyka od wieków radziła sobie z tymi problemami i to od niej, jak twierdził, nauczył się, jak wprowadzać wariacyjność w jednolitości albo spójność w różnorodności. Muzyka dostarczała mu często nawet skomplikowanych wzorów formalnych. W dydaktycznym filmie *Canon* (1964) ukazane są trzy różne kanony. Doświadczamy ich równolegle w warstwie muzyki i obrazu. Pierwszy kanon powstał do znanej melodii *Panie Janie*, ale dwa pozostałe zaistniały najpierw jako kontrapunkty wizualne, a dopiero później dopisano do nich odpowiednie kanony muzyczne.



Jarosław Kapuściński,
Krzysztof Bąkowski
Koncert synergii
audiowizualnej
Biennale WRD 99

To niezwykle zbliżenie obrazu z muzyką stało się możliwe również dzięki temu, że McLaren od początków swej działalności jako animator pracował często bezpośrednio na kliszy, mając tym samym bezpośrednią kontrolę nad obrazem i muzyką jednocześnie. Mógł się czuć niczym malarz czy rzeźbiarz – prawie nic nie stało pomiędzy nim a jego audiowizualnym medium. To, co wydaje się wyłącznie przywilejem dzisiejszych artystów komputerowych – dla niego było codziennością. Bardzo sobie cenił ten bezpośredni i intymny kontakt z materią audiowizualną.

Trochę przyczyniły się do tego życiowe zbiegi okoliczności. W 1940 roku, jako świeży imigrant w Nowym Jorku bez grosza przy duszy, dostał propozycję od kuratora filmu w Museum of Non-Objective Painting Fundacji Guggenheima baronowej Hilli Rebay von Ehrenweisen, żeby pokazać jakieś nowe

abstrakcyjne filmy, które mogłaby od niego zakupić. Nie zwlekając, zrealizował je sam w domu, rysując bezpośrednio na kliszy, a nie mając pieniędzy na muzykę, narysował ją na ścieżce optycznej. Tak powstały *Dots* (1940, notabene zatytułowane początkowo muzycznie jako *Scherzo* – 1939) oraz *Loops* (1940). Realizując je, brał kawałki kliszy po 60 klatek i rysował na nich od razu i obraz, i dźwięk. Myślał pojedynczymi zdarzeniami wizualnymi, którym odpowiadały pojedyncze dźwięki. Z właściwym sobie humorem synestezyjnym opowiadał potem, że dźwięki te miały rezonans całusów z odcieniem maliny. W filmach tych dźwięk nadaje realistyczny wymiar abstrakcji obrazu. Pętla i kropki zyskują masę, a ich ruch – materialny wyraz. Już wtedy McLaren odnalazł swój świat *abstrakcji z grawitacją*.

W *Begone Dull Care*, być może najwybitniejszym filmie z punktu widzenia audiowizualnej wirtuozerii, związki pomiędzy muzyką i obrazem nie przebiegały już tylko na poziomie pojedynczych zdarzeń, ale równocześnie na wielu poziomach formalnych. Motywy, frazy, a nawet całe części tworzą synergistyczne związki audiowizualne. Aby to osiągnąć, najpierw bardzo blisko współpracował ze sławnym jazzmanem Oscarem Petersonem. Muzyk improwizował na fortepianie, a McLaren komentował, wybierał, proponował. Muzyka, która powstała, była jakby uszyta na miarę zaplanowanego filmu. Po nagraniu zrealizował we współpracy z Evelyn Lambart po 5-6 wersji wizualnych każdej 4-5 sekundowej frazy muzycznej. Spośród nich wybierali te, które – po przymierzeniu do muzyki – najlepiej pasowały.

McLaren stworzył w *Begone Dull Care* prawdziwy kontrapunkt audiowizualny. Muzyka i obraz wchodzi w silne związki, ale jednocześnie rozwijają się, zachowując pewną niezależność. Nic nie jest z góry do przewidzenia, ale gdy się zdarza, wydaje się niezwykle przekonujące i logiczne. McLaren wydaje się znakomicie rozumieć ducha muzyki na przykład w tym, że z powracającym materiałem muzycznym nie łączy tej samej, co poprzednio, sekwencji obrazu, ale jej inny wariant. Wie, że powtórka tematu muzycznego tylko pozornie brzmi w naszej percepcji tak samo. Jako coś już znanego słyszemy ją inaczej. W podobny sposób wizualne i muzyczne frazy przecinają się, przekomarzają, zbliżają i oddalają. Na pytanie, jak osiąga taką spójność audiowizualną, odpowiadał zawsze, że to instynkt i że nie ma zasad. Naciśkany dodawał naturalnie, że wspólnym mianownikiem obrazu i dźwięku jest przede wszystkim ruch. Przyznawał, że jako wrażliwy na dynamikę muzyki, do fragmentów cichych rysował sekwencje o mniejszej kontrastowości kolorystycznej i niewielkim ruchu, a do fragmentów głośniejszych odwrotnie oraz że dźwiękom niskim często przypisywał kolory ciemniejsze, a wyższym jaśniejsze.

Zasadą myślenia audiowizualnego McLarenu była równoczesność zdarzeń muzycznych i wizualnych. Nawet w filmach, w których obraz powstawał przed muzyką, świadomie zachowywał stały puls zdarzeń wizualnych. Na przykład w *Lines Vertical* rysował linie na odcinkach filmu o równej długości (48cm). Umożliwiło to później skomponowanie muzyki, która, przy stałym rytmie, łatwo łączyła się z obrazem.

Skrajnym przykładem synchroniczności dźwięku i obrazu jest film *Synchromy* (1971). McLaren skomponował w nim boogie-woogie bezpośrednio na ścieżce optycznej, a następnie przeniósł jego obraz na część widzialną kliszy. Pokolorował ją i zwielokrotnił, aby wzbogacić ekspresję i wypełnić

kadr. Powstał w ten sposób film quasi-dydaktyczny, prawie dosłownie pokazujący, jak w zapisie filmowym wygląda muzyka. I muzyka, i obraz, są tu niejako nawzajem wzięte w cudzysłów. Niestety, ani muzyka, ani obraz, ani też związek między nimi nie ukazały nic wybitnie ciekawego. Nie ma ten film wiele wspólnego ani z synestezją, ani z interpretacją ducha muzyki. Jest jakby narcystycznym zapatrzeniem muzyki w swoje odbicie. Jest to też chyba jedyny film McLarena, który można zaliczyć do czystej abstrakcji. Po zrealizowaniu *Synchromy* McLaren uznał, że jeszcze jeden abstrakcyjny film i byłoby to ze szkodą dla jego ducha.

Czy McLaren był synergistą? Przywiązywał wagę do tego, co było POMIĘDZY elementami, i w efekcie osiągał więcej niż sumę tych składników. Pochłaniał go ruch, a więc nie to, co na każdym rysunku, ale co staje się POMIĘDZY kolejnymi rysunkami. Interesował się ukazywaniem związków POMIĘDZY obrazem i muzyką. W filmach nieabstrakcyjnych, takich jak *Chairy Tale* (1957), *Neighbours*, *Pas de deux* (1968) czy *Narcissus* (1981-83), podejmował tematykę związków MIĘDZY ludźmi i potrzebę ich synergii. Ludzie, którzy pracowali z nim, zgodnie twierdzą, że odznaczał się rzadkim u artystów brakiem ego i umiejętnością osiągania pełnego potencjału dzieła w oparciu o pracę i umiejętności wszystkich. W życiu osobistym stworzył wraz z Guy'em Gloverem związek, który przetrwał ponad 50 lat – aż do śmierci. Twórczość McLarena była świadomym wejściem MIĘDZY ludzi, próbą stworzenia związku z nimi. Ze wszystkich własnych filmów McLaren cenił sobie najbardziej trzy, które można chyba uznać za synergistyczne arcydzieła: *Begone Dull Care*, *Neighbours* i *Pas de deux*.

Piotr Krajewski

OBRAZY Z RECYKLINGU, OBRAZY Z ODZYSKU. REMIKS, SAMPLING, SCRATCHING... O KINIE FOUND FOOTAGE

Found footage to kino robione z taśm gotowych, zrealizowanych już przez kogoś innego. Tworzone z obrazów wyrwanych z komunikacyjnego obiegu albo znalezionych na śmietniku czy w archiwum, z wtórnie przerabianych obrazów z odzysku. To kino recyklingu, ponownego użycia cudzych taśm filmowych. Robione ze złomu filmowego, wybranego z cywilizacyjnego śmietniska naprodukowanych i porzuconych obrazów. Kino przemienienia – formy, intencji, znaczenia.

Normalna praktyka kinematograficzna każe zacząć od sfilmowania obrazów i scen rozgrywających się przed obiektywem kamery, od naświetlenia pustej taśmy, a zatem od rejestracji i produkcji własnych obrazów.

Natomiast dla wszystkich filmów *found footage* jedna cecha jest wspólna: niezależnie od ich rodzaju, tematu, stylistyki i zastosowanej techniki, zawsze wykorzystują inne filmy. *Found footage* to materiał znaleziony i powtórnie wykreowany z istniejących już, „obcych” taśm filmowych; stworzony z obrazów, które ktoś wcześniej uchwycił i utrwalił, puścił w obieg albo ukrył. Jest to zatem kino bez filmowania. Kino obrazu zawłaszczonego z innych filmów, którego źródłem są wszelkiego rodzaju taśmy fabularne i dokumentalne, odpady produkcyjne, śmietniki dystrybutorów, archiwa rodzinne albo wojskowe, naukowe, historyczne, albo zużyte kopie filmowe z wypożyczalni i objazdowych kin.

Found footage to jedna z najbardziej anarchistycznych, radykalnych, niezależnych, artystowskich – ale i krytycznych – twórczych praktyk filmowych. Polega na rozpruciu, zdekonstruowaniu form już stworzonych, wyrwaniu obrazów z ciągów, wypreparowaniu z kontekstów i sensów, w jakich funkcjonowały, albo przeciwnie – na zgłębianiu, eksplorowaniu i obrabianiu jakiejś sekwencji tak, by wydobyć z niej nowe wyglądy i znaczenia lub intencje podskórne, zawoalowane, umykające.

Tego wszystkiego twórca *found footage* dokonuje własnymi wynalazkami – poprzez rozmaite praktyki montażu i miksażu, kolażu i kompilacji, zwalniania lub przyspieszania, deformowania, brudzenia, drapania, cięcia i szarpania, dorysowywania i kolorowania. Przez oddziaływanie na emulsję chemikaliami, bakteriami i pleśniami, zniekształcanie przez wielokrotne kopiowanie, powiększanie lub pomniejszanie, zmianę faktury i ziarnistości obrazu. *Found footage* to zawsze jakaś technika własna, począwszy

od sposobu zdobycia cudzych taśm filmowych, na technice ich dalszego potraktowania skończywszy.

Wobec bezkresu ikonograficznego rezerwuaru obrazów gotowych, dającego możliwość nieskończonego czerpania form, artysta rezygnuje z tworzenia nowych obrazów. Jego tworzywem nie jest przypisywane kinu „utrwalanie rzeczywistości”, jego tworzywem jest gotowa cudza taśma. Zatem impuls jest tu z gruntu „medialny”, artysta odwołuje się do istniejącego medium zarówno jako słownika (gotowego zasobu), jak i procedur właściwych jego medium. Jest zatem wynalazcą procedur, poszukiwaczem nowej gramatyki, nowej organizacji.

Masowe kino pasożytuje na masowych stereotypach, a found footage pasożytuje na wszelkich rodzajach gotowego filmu jako dostarczycielu obrazów. Niewyobrażalna jest liczba tematów, rodzajów i powodów, dla których ktoś sięgnął po kamerę. Filmy hollywoodzkie, naukowe, dokumentalne, szkoleniowe, zapisy testów militarnych, filmy rodzinne i amatorskie, pornograficzne, sportowe, reklamowe... Rozmaite są też przyczyny, dla których artyści sięgali i sięgają po te „cudze” taśmy. Byłoby przesadą stwierdzenie, że historia powtórnego użycia materiałów filmowych jest tak stara jak historia kina. Ale poczynawszy od lat 20. praktyka found footage uparcie towarzyszy „normalnej” kinematografii. Różne pokolenia artystów w różnych epokach kina, a później w epoce współistnienia kina z telewizją i nowszymi mediami, z wielu różnych powodów ulegają pociągowi do dekompozycji gotowych już i wyprodukowanych sekwencji obrazowych. Lecz chyba można zaryzykować twierdzenie, że zawsze u podstaw leży tu jakaś kombinacja fascynacji i nieufności wobec narastającego i coraz bardziej wszechogarniającego świata przemysłowo dostarczanych obrazów z jednej oraz wątpliwość wobec tego sposobu utrwalania rzeczywistości wyglądów – z drugiej strony.

Niekiedy góruje fascynacja. Film *Rose Hobart* (1936–39) Josepha Cornella to głównie remiks hollywoodzkiej fabuły *East of Borneo* z 1931 roku, zrobiony po to, by pozbywając się wszystkiego, co w oryginalnym filmie konwencjonalne i niepotrzebne, oddać hołd aktorce Rose Hobart, grającej w nim główną rolę. Podobnie prawie pięćdziesiąt lat późniejszy film *Her Fragrant Emulsion* (1987) – to kolaż scen z różnych filmów fabularnych z lat 60. ze zjawiskowym udziałem gwiazdki Mimsy Farmer.

Jednak częściej niż przejawem fascynacji i uwielbienia, found footage bywa wyrazem nieufności i krytycyzmu, anarchii wobec dominacji funkcjonowania kultury obrazu jako produktu. W pionierskim filmie footage’u politycznego, *Fall of the Romanov Dynasty* (1927), Esfir Schub przekształciła panegiryczne i drętwe materiały osobistego operatora ostatniego cara oraz zdjęcia anonimowych operatorów nakręcone podczas oficjalnych uroczystości dworskich w zjadliwy dyskurs na temat zła carskiego reżimu. Ten przykład użycia tego samego materiału, by powiedzieć coś zupełnie innego, jest charakterystyczny dla politycznego nurtu found footage. Tę praktykę znajdziemy w wielu późniejszych pracach: w pacyfistycznym *L’histoire du soldat inconnu* Henriego Storcka (1931), u Wolfa Vostella w *Vietnam* (1969), gdzie źródłem obrazu są sfilmowane z telewizora newsy z wojny wietnamskiej, a w Polsce u Zygmunta Rytki – filmującego wiadomości telewizyjne z okresu stanu wojennego (*Retransmisja*, 1981/82).

Zależności między wojenną agresywnością, seksualnym pożądaniem, nagim ciałem, militariami i władzą mediów zawarł w swoim filmie *A movie* z 1958 roku jeden z najważniejszych artystów nurtu, Bruce Conner. Dwuznaczność tytułu – film klasy A (najlepszy w hollywoodzkiej klasyfikacji) oraz bomba A (atomowa).

W okresie masowej produkcji ikonosfery, nadprodukcji i inflacji znaczeń wyrażanych przez obraz, w dobie korporacyjności mediów, które utraciły niewinność poddane wpływowi kapitału i polityki, w dobie niepewności co do intencji kryjących się za produkcją i rozpowszechnianiem obrazów, artysta neguje radosne i bezkrytyczne tworzenie nowych obrazów.

Niepewność, czy w tych nowych warunkach artysta może być nadal radosnym twórcą obrazów, czy nie powinien być raczej ich krytykiem, uważnym obserwatorem, a kiedy trzeba demaskatorem i prześmiewcą – jest chyba najtrwalszą podstawą tego kierunku. W found footage bardzo wcześnie znajdujemy przejawy nowoczesnej świadomości artysty w dobie masowej komunikacji, w dobie mediów i medializacji krajobrazu. Obserwujemy narodziny „artysty medialnego” nie tylko jako twórcy sięgającego po nowe techniki – film, wideo, przekaz telewizyjny – ale w równej mierze kogoś, kto nie tylko wypowiada się przez media, ale i o mediach. Kogoś, kto ze swego całkowicie subiektywnego i niezależnego punktu widzenia te media obserwuje i uważnie bada, będąc jednocześnie świadomym, iż sam jest konsumentem kultury masowej.

To wyraz ekstremalnej krytyki i nieufności w stosunku do wszechobecnych obrazów oraz nieufności do mechanizmów percepcji kształtowanych przez zmediatyzowany przekaz. Większość twórców found footage traktuje świat jako śmietnisko obrazów, montowanych w lekkostrawne produkty – „spektakle” – dostarczające gotowych form, pełnych znaczeń, emocji i intencji spreparowanych dla zbiorowej konsumpcji. Obrazów, które należy uwolnić, pokazać w pełni ich znaczenia.

Rozmaicie patrzono na found footage; wywodzono go z dadaistycznych technik kolażu fotograficznego lub malarskiego, potem skojarzono z Duchampowską ideą przejęcia przez sztukę „przedmiotów gotowych” (ready made), dzisiaj odkrywamy w nich pierwowzór podstawowych komputerowych praktyk samplingu, remiksu, loopingu, cyfrowej deformacji i przekształcania obrazów oraz postmodernistycznej metody cytatów i zapożyczeń.

Jest coś ogromnie ważnego w tym, że te obrazy już są gotowe, że gestem artysty jest je podjąć z miejsca, w jakim się znalazły, i ponownie wrzucić do obiegu: pierwowzór partycypacyjnego modelu uczestnictwa w kulturze. Artysta pokazuje, że docierający do niego przekaz nie musi być tylko produktem do konsumpcji, lecz także powodem i tworzywem dalszej twórczości.

W found footage artysta jest odbiorcą i twórcą jednocześnie, zapowiadając partycypacyjny model komunikacji z interaktywnością i współkształtowaniem treści dzieła przez odbiorcę.

Twórcy found footage bardzo wcześnie osiągnęli mistrzostwo montażowe, niekiedy o całą epokę dystansując praktykę „normalnej” kinematografii. Właśnie to prekursorstwo montażowe, doświadczenia z kształtowaniem percepcji poprzez współdziałanie obrazu i dźwięku, szybkość montażu, odwołanie do percepcji powidokowej, sprawiły, że found footage, podobnie jak abstrakcyjna animacja spod znaku *absolute cinema*, stały się warsztatem

twórców telewizyjnych w erze *music video*. Twórcy wideoklipów odnaleźli tu cały arsenał gotowych wzorców, strategii postępowania, których próżno by szukać w filmie fabularnym.

Jest jakimś paradoksem, że ten całkowity przez dziesięciolecia margines oficjalnej kinematografii, reklamy, propagandy i telewizji, traktowanej przez artystów found footage jako rozrzutny i bezmyślny dostawca obrazów, sam stał się podstawą nowoczesnego „przemysłu spektaklu”.

FOUND FOOTAGE: PRÓBKİ

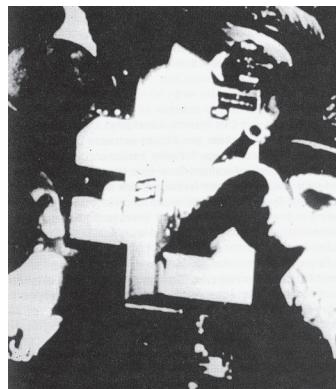
W poniższej części, poświęconej przykładowym opisom realizacji found footage, znajduje się materiał tekstowy i ilustracyjny, opracowany na podstawie katalogów i publikacji wydanych przez WRO w latach 1993-2007. Filmy i prace video zamieszczone na współtworzącej wydawnictwo płycie DVD zostały odpowiednio oznaczone.

A movie

Bruce Conner

12:00, 16mm, USA 1958

Moje filmy nie różnią się od tego, czego doświadczam. Myślę, że to realny świat. To nie fantazja, to nie świat wybranych obiektów. Są takie, jak widzę zjawiska wokół mnie. To jest to, co nazywam realnym światem. Jeśli słuchasz wiadomości przez radio, to masz pewnie z dziesięć zdarzeń pod rząd. Nie inaczej jest w *A movie*: to jest coś totalnie absurdalnego i dziwaczego, światowa katastrofa sąsiaduje z wiadomościami z giełdy i instrukcją, co sądzić o jakimś politycznym wydarzeniu. (Bruce Conner w rozmowie z Williamem C. Weesem, 1991)



6 000 000

Józef Robakowski

5:00, 16mm, Polska 1962

Praca na DVD

Pierwsza praca filmowa zrealizowana przez Józefa Robakowskiego wykorzystuje odrzuty montażowe z filmu jego kolegi z filmowej grupy „Pętla” oraz niemieckie kroniki wojenne. Robakowski czyni rzecz w ówczesnym czasie dość bezprecedensową: używa wysoko nacechowanych emocjonalnie, etycznie i ideologicznie obrazów jako bazy do przekształceń i eksperymentów formalnych.





Sun in Your Head

Wolf Vostell

7:00, 16mm, Niemcy 1963

Obrazy sfilmowane z ekranu telewizora, choć zapisane na taśmie filmowej (sprzęt wideo jeszcze wtedy nie istniał), zapowiadały przestrzenie wideo-artu. Potok obrazów, telewizyjne sekwencje kolażowane i dekolażowane (de-coll/age – termin kluczowy dla filozofii Vostella, oznaczający zakłócanie porządków, rozrywanie tradycyjnych związków, odklejanie obrazów od nadanych im znaczeń), dynamiczne i zalewające swym informacyjnym nadmiarem. Odklejone od pierwotnych znaczeń i intencji – antytelewizyjne i antykomunikatywne.

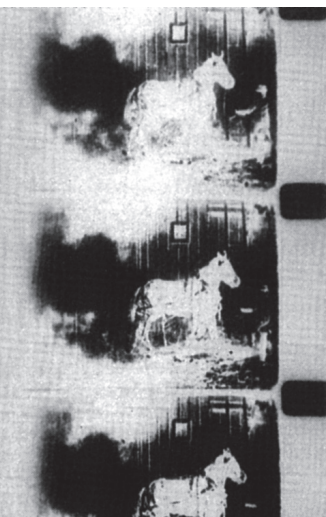


Vietnam

Wolf Vostell

7:00, 16mm (przekopowany na taśmę wideo), Niemcy 1968/71

Nieskończona pętla. Uciekający, płonący pod napalmem człowiek; sekwencja, jakie często pojawiały się w newsach z wojny w Wietnamie, sfilmowana z ekranu domowego telewizora.



Berlin Horse

Malcolm Le Grice

Muzyka: Brian Eno

7:00, 16mm, UK 1970

Praca na DVD

Berlin Horse jest syntezą kilku prac wykorzystujących transformację obrazu przez jego powtórne filmowanie z ekranu i skomplikowaną technikę kopiowania. Są tu dwie oryginalne sekwencje: kawałek wczesnej kroniki filmowej oraz fragment zarejestrowany na taśmie 8mm w Berlinie. Materiał z taśmy 8mm jest na różne sposoby przekopowywany z ekranu na taśmę 16mm, następnie przekształcony w kombinację wielokrotnych nałożeń i koloryzacji dokonywanych w trakcie wielokrotnego przekopowywania. Muzyka skomponowana do filmu przez Briana Eno, podobnie jak elementy obrazu, wykorzystuje kopiujące się zapętlenia, tworząc zmieniające się fazy. Film pokazywany także w wersji wykorzystującej symultaniczną projekcję na kilka ekranów.

Variations on a Cellophane Wrapper

David Rimmer

Muzyka: Don Druick

8:30, 16mm, Kanada 1970

Jeden z najpiękniejszych, specyficznie kinematograficznych eksperymentów estetycznych w nurcie found footage. Jednocześnie industrialny i organiczny, minimalistyczny i cykliczny, zaciera granice pomiędzy referencyjnością obrazu a medytacyjną percepcją oglądu.

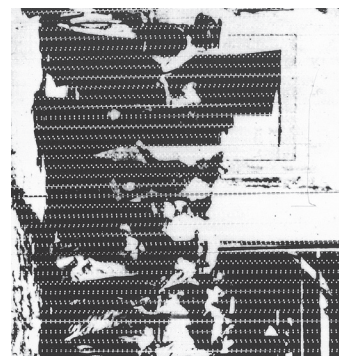
Film bazuje na nieustannym („zamkniętym”) zapętleniu czarno-białej sekwencji filmowej, ukazującej kobietę w fabryce przekładając celofanowy arkusz. Pętla jest powtarzana, odwracana z pozytywu w negatyw i z powrotem oraz transformowana w drodze kopiowania optycznego. Dwuznaczność przekazu pozwala widzowi na doświadczanie i interpretowanie filmu jako duchowego przesłania. Niektórzy upatrują w nim treści politycznych i/lub feministycznych. [Al Razutis]

**Motion Pictures (La sortie des des ouvriers de l'usine Lumiere a Lyon)**

Peter Tscherkassky

12:00, 16mm bez dźwięku, Austria 1984

50 pasków nienaekspozowanej kliszy filmowej zostało rozłożonych na całej powierzchni ekranu, na którym wyświetlano kadry filmu braci Lumière *Wyjście robotników z fabryki w Lyonie* (La Sortie de l'usine Lumière à Lyon, 1895). Połączenie w jeden filmowy ciąg tych fragmentarycznie naświetlonych obrazami braci Lumière odcinków taśmy stworzyło nowy film, który oryginalne kadry, rozseparowane i zdekonstruowane, odczytuje niczym stronę zapisu muzycznego.

**Her Fragrant Emulsion**

Lewis Klahr

10:00, 16mm, USA 1987

Praca na DVD

Her Fragrant Emulsion to obsesyjny hołd złożony aktorce filmowej lat 60. Mimsy Farmer. Kolaż obrazów wyrwanych z wnętrza filmów działa niczym metafora zmysłowości, zmienia się w cyklach synchronicznych lub asynchronicznych w stosunku do ścieżki dźwiękowej i na przemian ewokuje poczucie oddalenia lub intymnej bliskości – tak właściwe każdej miłosnej relacji. Film zrobiony z chęci naprawienia faktu, iż aktorka nie zagrała w filmie wartym jej talentu.





Pièce touchée

Martin Arnold

16:00, 16mm, Austria 1988/89

Praca na DVD

18-sekundowe ujęcie, wyjęte z amerykańskiego filmu klasy B z wczesnych lat 50., jest klatka po klatce klonowane, reprodukowane i korygowane w swym czasowym i przestrzennym przebiegu. Technikę kopiowania i ręcznego sklejanego pojedynczych klatek filmowych autor określił mianem de-animacji, dzięki której można wydobyć i uczynić widocznymi ukryte znaczenia zawarte w pierwotnym materiale filmowym. Ideologia i mentalność rządzących odcisnęła w materiałach filmowych piętno funkcjonowania swych mechanizmów, technik reprezentacji i kodów socjalnych.

To wszystko możesz dostrzec nawet pomiędzy kilkoma klatkami filmu. Poprzez ich kopiowanie możesz przededefiniować, a nawet wpisać na nowo wszystko, co zawiera się zaledwie kilkoma klatkami. (Martin Arnold)



Alone. Life Wastes Andy Hardy

Martin Arnold

15:00, 16mm, Austria 1998

Kolejny film Arnolda z serii dekonstrukcji klasycznych kodów hollywoodzkich, tym razem rozgrywający się także w sferze muzyki filmowej. Sceny z życia rodzinnego, wykopiowane z trzech filmów o nastolatkach, bardzo krótkie i na pozór niezawierające nic niepokojącego, zostały w typowy dla Arnolda chirurgiczny sposób podzielone na pojedyncze kadry. Używając powtórzeń tych pojedynczych kadrów i konstruując nowe brzmienia z towarzyszących im dźwięków, autor wydobywa ukryty w nich przekaz seksu, przemocy i edypalnego pożądania.



Home Stories

Matthias Müller

5:00, 16mm, Niemcy 1990

Obrazy, których sam nie sfotografowałem. Które mnie zafascynowały i które pochwyliłem z wielką rozkoszą. Kiedy je gromadziłem i segregowałem, mój stosunek do tego materiału zaczął się rozwijać. Od pasożytniczego zagnieżdżenia się w już istniejących obrazach i odkrywania ukrytych znaczeń, w kierunku ich całkowitego rozbioru i ujawnienia. Wydarłem je z oryginalnego kontekstu. Przekodowałem odniesienia, nadałem nowe związki, chcąc stworzyć zmienne napięcia pomiędzy publicznym a moim własnym sposobem widzenia. (Matthias Müller)

[...] wybierając najbardziej kiczowate i kolorowe obrazy zaniepokojonych małżonek w sypialnianych szatach z Hollywoodzkich melodramatów, Müller przemontowuje je w film mówiący zarówno o pułapce gatunku w klasycznej erze Hollywood, jak i czystej przyjemności cięcia obrazków. (Michael Arago)

Tractatus

Péter Forgács, muz. Tibor Szemző
35:00, betacam, Węgry 1992

Praca na DVD

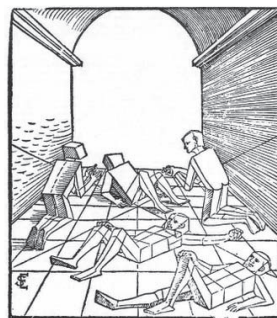
Péter Forgács, kontynuując zapoczątkowane przez Gabora Body dzieło przywracania narodowej pamięci dzięki prywatnym filmom, utworzył w Budapeszcie archiwum filmu i fotografii (Private Photo & Film Archives Foundation). Nagrodzona pierwszą nagrodą w konkursie WRO w 1993 roku praca *Tractatus* to podzielona na 7 paragrafów kompozycja wideo, w warstwie obrazu stworzona z filmów pozyskanych z rodzinnych węgierskich archiwów, a w warstwie tekstowej (graficznej i czytanej) oparta na cytatach z Ludwiga Wittgensteina, zespolona sugestywnie osobistą muzyką Tibora Szemző. Znaczące semantyczne relacje między słowem, obrazem i przedstawianą przez nie rzeczywistością tworzą medytację na temat reprezentacji. Kompozycja jest czymś znacznie więcej niż ilustracją tez Wittgensteina; jest wyjątkową audiowizualną przestrzenią tworzoną z niepewności, czy jest rekonstrukcją świata, czy jego konstruktem.

**Platos Schatten / Plato Shadows**

Frank Den Ouden
Wideorzeźby, Holandia 1995

Praca na DVD

Wideoinstalacja składająca się z zespołu 10 rzeźb – stalowych figur rozmaicie trzymających pudła monitorów telewizyjnych. Wyświetlane obrazy układają się w swoistą historię iluzji i symulacji – sceny wideochoreograficzne łączą się z found footage i wizualnymi cytatami, od renesansowych rycin dekonstruujących postać ludzką (Albrecht Dürer, Erhard Schön) poprzez sekwencje filmowe z wczesnego okresu rozwoju kinematografii (Luis Buñuel i Dziga Wiertow) – po pierwsze eksperymenty wideo z przekształcaniem elektronicznego obrazu (Woody Vasulka). Tym samym instalacja sama w sobie staje się muzeum, kolekcją ruchomych obrazów, kulturowo rozpoznawalnych, swoistych dla różnych epok.



Erhard Schön, 1538

Unterweisung der Proportzion
und Stellung der Possen

Happy End

Peter Tscherkassky
12:00, 16mm, Austria 1996

Bardzo szczególny przykład found footage – zrealizowany z rodzinnych materiałów znalezionych w domowym archiwum. Użyte sekwencje pochodzą z taśm nakręconych w latach 60. i 70., przedstawiających zainscenizowane świąteczne rytuały Rudolfa i Elfriedy, skupionych na demonstracyjnym celebrowaniu wspólnej konsumpcji alkoholi i ciast, którym towarzyszy przebój z roku 1952 *Bonbons, Caramels, Esquimaux, Chocolats* w wykonaniu Annie Cordy. W filmie czytelna jest także sugestia barokowego motywu *Vanitas* w starciu ze zmysłową przyjemnością ostentacyjnie celebrowanej chwili.





Good Evening

Apsolutno

8:00, betacam, Serbia 1996

Praca na DVD

Jest godzina 19:00 u schyłku drugiego millennium. Magiczna godzina, o której większość stacji telewizyjnych rozpoczyna nadawanie wiadomości dnia, a niezmierna rzesza widzów zamiera przed ekranami swych telewizorów, oczekując na padające po sygnale wiadomości sakramentalne *dobry wieczór*. Rozpoczyna się codzienny rytuał informacyjny. Narodowy i globalny. Apsolutno wybiera tylko początek, powitanie przez speakerów. Sklonowany i skondensowany. Projekt zrealizowany równolegle także w wersji książkowej, w której powitanie *dobry wieczór* pojawia się na osobnych kartach w wielu językach, w typografii naśladującej winiety gazet codziennych ze wszystkich krajów europejskich.



ResonanCITY

Sara Kolster i Derek Holzer

Performance audiowizualny, Holandia/USA 2004

Praca na DVD

Dźwięki i obrazy, które na co dzień umykają naszej uwadze po prostu dlatego, że są za małe, bądź dlatego, że brak nam odpowiednich receptorów. *ResonanCITY* to projekt polegający na gromadzeniu tych mikroskopijnych dźwięków i obrazów z różnych miast oraz na wzmacnianiu ich i przetwarzaniu. Celem jest zbudowanie nowego miasta dźwięków i obrazów wewnątrz już istniejącego, i zainspirowanie ciekawości i chęci badania własnego otoczenia. Ten audiowizualny performance przygląda się współczesnym ideom *live cinema*. Dźwięki i obrazy gromadzone w różnych częściach świata zamienione zostają w baśniową podróż, w improwizację na żywo, gdzie są bezpośrednio połączone. Istotnym zabiegiem jest manualna i jednocześnie elektroniczna manipulacja taśmami filmowymi i fotograficznymi, dokonywana na żywo pod obiektywem cyfrowej kamery. Zapis podczas Biennale WRO 05.



Le Point Aveugle

Burstscratch

Film/performance, France 2007

Praca na DVD

Le Point Aveugle (Ślepa plamka) to sesja *live cinema*, performance wizualno-dźwiękowy, wykorzystujący projektory 16mm. Pierwotne obrazy są przekształcane za pomocą różnych środków: zmiany ostrości, wielokrotnej ekspozycji, powtarzania sekwencji, częściowego maskowania, dodawania kolorowych filtrów lub przezroczystych przedmiotów. W założeniu przyjmujący formę dialogu kilku twórców filmowych, performance ten ujmuje obraz filmowy jako materiał i światło, wizualny strumień, nieustannie niszczone i rekonstruowany. Poprzez projekcję obrazów w ruchu, rzucanych za pomocą starodawnych instrumentów, które od kilku lat zastępuje cyfrowa akrobatyka, powstaje kino intuicyjne, pozostawiające każdemu widzowi możliwość podjęcia własnych poszukiwań. Zapis podczas Biennale WRO 07.

(((.living.stereo.)))

Brian Mackern

Performance, Uruguay 2006

Praca na DVD

(((.living.stereo.))) służy prezentacji dwóch sposobów użycia, postrzegania i słyszenia rzeczy wykorzystujących procesy cyfrowe. Główny interfejs tego CD-ROM-u przedstawia fragmenty filmu *Introducing Stereophonic Phonograph Records*, wyprodukowanego w 1958 roku przez Handy (Jam) Organization. Projekt składa się z dwóch głównych sekcji (lewo i prawo, ying i yang, 0 i 1): *SoundCode.Sketches* i *Cinema.tik*, które prowadzą do różnych zestawów zabawek dźwiękowych (proste, zabawne interfejsy dźwiękowo-wizualne oraz remiksery), które odzwierciedlają dwa sposoby interakcji/reakcji z kodem i procesami cyfrowymi, ściśle powiązanymi z dźwiękiem i efektami wizualnymi. Rozdział *SoundCode.Sketches* pokazuje zabawki dźwiękowe, w których procesy kodowania są ściśle związane z efektami wizualnymi. W czasie gdy użytkownik nimi steruje, efekty wizualne odzwierciedlają nagość kodu. Rozdział *Cinema.tik* pokazuje te same procesy, ale „powleczone” ikonograficznymi pętlami/fragmentami filmów, ściśle związanych z historią artysty jako odbiorcy kultury. Użyte kody są readaptacjami kodu znalezione w Internecie, zaprojektowanego do innych celów (uprzestrzennianie fizyki, przedstawienia wzorów etc). Stąd trzy podejścia czy poziomy remiksowania: dźwiękowo-wizualny/interfejs, kod oraz kultura. Zapis podczas Biennale WRD 07.



Na DVD

1. Wykład Lva Manovicha
zarejestrowany podczas
Biennale WRO 97

2. Wypowiedź
zarejestrowana podczas
festiwalu Ostranenie 97
w Bauhausie w Dessau

Lev Manovich

SIEDEM LUB NAWET OSIEM RZECZY, KTÓRYCH MOŻEMY SIĘ NAUCZYĆ OD DZIGI WIERTOWA, BY UCZYNIĆ NOWE MEDIA BARDZIEJ INTERESUJĄCYMI

Jest ciekawym zbiegiem okoliczności, że będę mówił o mediach cyfrowych w dniu pierwszego maja – dniu, który ma szczególny związek z rewolucją z początku wieku [XX – red.], a której konsekwencje są przez nas odczuwane do dziś. Wiele dzieł zainspirowanych rewolucyjnymi osiągnięciami ma szczególnie związek z nowymi mediami. Tak więc dziś, pierwszego maja, omówię i pokażę jeden z takich filmów. Będzie to *Człowiek z kamerą* (*Człowiek s kinoapparatom*), ukończony w 1929 roku przez Dzigu Wiertowa (lub Dzigę Wiertowa, wł. Denisa Arkadiewicza Kaufmana – red.).

Mimo że ówcześni filmowcy tworzyli swoje dzieła bez użycia komputera, są one właściwie filmami „komputerowymi”, ponieważ zawierają w sobie swoistą komputerową logikę, jest w nich „komputerowa świadomość”. W dyskusji o nowych mediach często się mówi, że wciąż czekamy na Griffitha ery cyfrowej. W gronie tych filmowców znajduje się Zbigniew Rybczyński, który stworzył poetykę montażu różnych przestrzeni. To również Chris Marker oraz Jean Luc Godard, którzy ukazują nam w formach wizualnych sposób myślenia odnoszący się do komputera, który od początku określano jako „Wielki Mózg”, model ludzkiego umysłu. Innym takim twórcą jest Peter Greenaway, który docieka, czym byłyby multimedia na ekranie filmowym. Kolejnym komputerowym filmowcem jest oczywiście Siergiej Eisenstein, który wyrażał nader złożone i szczegółowe teorie montażu różnych kanałów medialnych, co silnie wiąże się z multimediami. Jednakże w rozważaniach o nowych mediach stale dochodzę do wniosku, że najbardziej komputerowym twórcą w historii kina był Rosjanin Dziga Wiertow. Jakich więc siedmiu, czy nawet ośmiu rzeczy możemy się nauczyć od Dzigi Wiertowa, by uczynić nowe media bardziej interesującymi?

Po pierwsze: Dziga Wiertow jest doskonałym przykładem autora, który stara się negocjować, który próbuje połączyć strukturę narracji ze strukturą katalogu, narrację z bazą danych. Przyglądając się pracom multimedialnym, zarówno tym komercyjnym, jak i artystycznym, odnoszę wrażenie, że większość z nich ma strukturę katalogów, bibliotek, czy – by użyć bardziej precyzyjnego określenia związanego z komputerami – baz danych. Na przykład

pokazywana na tym festiwalu praca George'a Lagrady. Lub też *The Data Bank of Everyday* autorstwa Natalie Bookchin, przy której tworzeniu współpracowałem, czy *The Data Base of Experience* stworzona przez Troya Innocenta, przykłady można mnożyć.

Czy więc można powiedzieć, że baza danych jest obecnie kluczowym gatunkiem nowych mediów? W roku 1970 Rosalind Krauss, nowojorska historyczka sztuki, napisała artykuł, który w pewnym sensie definiuje sztukę wideo jako sztukę narcyzmu. Podążając tym tropem, powiedziałbym, że sztuka komputerowa jest sztuką baz danych, sztuką katalogu, sztuką encyklopedii. Nie mamy na to czasu, ale ciekawe byłoby przyjrzenie się z perspektywy historycznej różnicom między biblioteką, encyklopedią, katalogiem i bazą danych.

Wreszcie, możemy powiedzieć, że struktura oparta na bazie danych, którą nazwałbym myśleniem w kategoriach bazy danych lub też myśleniem w kategoriach katalogu, stoi w opozycji do wyobraźni narracyjnej. Kiedy w XIX wieku pojawiły się nowe sposoby zapisu medialnego, mam tu na myśli fotografię, jedno z najwcześniejszych jej zastosowań polegało na tworzeniu pewnego rodzaju baz danych, czy też katalogów różnych obiektów, ludzkich twarzy itp. Zatem fotografia u swoich początków była właściwie sztuką katalogu, sztuką bazy danych. Jednak pod koniec XIX w. powstała nowa technika: zapis filmowy, w wyniku czego pojawiły się pewne próby, początki myślenia, wyobraźni narracyjnej, ponieważ film komercyjny rozwinięty przez Griffitha, jest w istocie dziełem narracyjnym, fabułą.

Powinienem wspomnieć, że oczywiście baza danych ma bardzo ważną przewagę nad narracją, ponieważ nie ma wymogu opowiadania historii, lecz po prostu przechodzi się przez kolejne pozycje. Jeżeli tylko nie przekroczysz dostępnego czasu i nie przejdziesz do przeglądania innych pozycji, wszystko jest w porządku. Oto dlaczego skonstruowałem swoje dzisiejsze wystąpienie również jako pewnego rodzaju bazę danych. Tak więc film był w znacznej mierze sztuką narracji. Jednak mimo to są takie filmy oraz tacy twórcy, którzy reprezentują coś, co nazwałbym nurtem myślenia w kategoriach baz danych. Starają się oni bardziej koncentrować na formie katalogu, spisie, zamiast opowiadać jakąś historię. Na przykład Peter Greenaway mówi o przeciwstawianiu się narracji, dlatego też używa różnych rozwiązań, by ustrukturyzować swoje filmy, na przykład poprzez pojawiające się w nich listy liczb. Jest wiele takich filmów, ale myślę, że jednym z kluczowych przykładów jest tu właśnie *Człowiek z kamerą*. Parokrotnie w filmie pojawia się pewne ważne ujęcie. Przedstawia ono pomieszczenie, w którym odbywa się montaż. W tym pomieszczeniu widzimy montażystkę, żonę Wiertowa, porządkującą i układającą szpule taśmy. Taki montaż wielu rolek taśmy jest pewnego rodzaju bazą zarejestrowanych danych. W tych ujęciach widzimy ją, jak porządkuje i układa ową bazę danych, sięgając po niektóre rolki, odkładając te już wykorzystane, dokładając nowe itd. Sugeruję, że moje porównanie pracy nad filmem, montażu i porządkowania bazy danych nie jest przypadkowe, ale jest w rzeczy samej epistemologiczną metodą *Człowieka z kamerą*.

Tematem filmu są starania filmowca o ukazanie społecznej struktury pośród zalewu bodźców, bogactwa widzialnej rzeczywistości. Projekt Wiertowa można nazwać wizualną epistemologią, próbą unaocznienia struktury rzeczywistości poprzez jej obserwowalne przejawy. Zatem, skoro tradycyjny

montaż filmowy polega na wyborze i porządkowaniu uprzednio nakręconego materiału według zadanego scenariusza, tutaj proces składania ujęć, ich porządkowanie i przedstawianie, organizowanie pozycji w bazie danych jest kluczowe dla odkrywania ukrytego porządku, niewidzialnej rzeczywistości. Tak więc metoda ta polega na takiej pracy nad ujęciami, ich organizacją i łączeniem. Można to porównać do wyszukiwarki, która penetruje bazę baz, sieć WWW, katalogując strony według określonych kategorii.

Czy Wiertow odniósł więc sukces? Odpowiedź brzmi: Nie, poniósł całkowitą klęskę. Myślę, że jeśli właściwie przyjrzymy się temu filmowi, jest on jedynie linearnym „wydrukiem” ze swojej bazy danych. Wiertow listuje po prostu pozycje, jedna po drugiej. Widzimy więc serię ujęć ukazujących maszyny, następnie serię ujęć przedstawiających pracę, następnie serię ujęć przedstawiających wypoczynek itd. Rezultatem jest mechaniczny, niemal banalny katalog tematów, które można było znaleźć w prowincjonalnym miasteczku w 1920 roku.

Dziga Wiertow
Człowiek z kamerą
1924



Pomimo tego niepowodzenia film nadal wygląda bardzo świeżo, inspirująco, jest ciągle ważny i dynamiczny. Dlaczego? Ponieważ film ten jest też katalogiem innego rodzaju, katalogiem technik filmowych. Wiertow używa przenikań, nakładania, stopklatek, przyspieszeń, podziałów ekranu, różnego rodzaju rytmi i różnych typów przebitek. I oczywiście używa także mnóstwa niezwykle, konstruktywistycznych punktów widzenia. Umieszcza kamerę w każdej możliwej pozycji. W miarę upływu czasu w filmie te techniki zestawiane są ze sobą w takim zagęszczeniu, że nie można go łatwo zaklasyfikować jako „typowego filmu awangardowego”. Jest on czymś innym.

Podczas gdy typowy film awangardowy odrzuca gramatykę tradycyjnego języka filmu, wciąż proponuje alternatywny, spójny język, czyli zestaw wielokrotnie stosowanych technik. Ale *Człowiek z kamerą* nigdy nie osiąga czegoś, co można by nazwać skończonym językiem. Zamiast tego postuluje on nowy sposób artykulacji – nieujarzmiony, nieumotywowany i zgoła

bezkresny wysyp technik, lub, by użyć współczesnej terminologii, efektów. I jest to drugi sposób, w jaki Wiertow okazuje się bardziej zaawansowany i bardziej związany z nowymi mediami niż wielu artystów pracujących z nowymi mediami obecnie.

Tak więc jego pierwszą metodą była próba połączenia narracji z bazą danych, drugą – próba uformowania pewnego rodzaju języka opartego na efektach. W erze nowych mediów mamy ciągły napływ nowego oprogramowania, jego aktualizacji, nowych standardów, nowych dodatków, nieskończonej ilości efektów, nowych możliwości manipulowania obrazem, dźwiękiem oraz innymi typami mediów. Właściwie większość programów, takich jak Photoshop, Premiere, Director etc., ma już wbudowane obszerne biblioteki różnych efektów, różnych wyglądów, które można wykorzystać, zanim jeszcze załaduje się do nich jakiegokolwiek obrazu. Zatem, o ile efekty do tej pory były suplementem w procesie tworzenia filmu, obecnie ich użycie jest już standardowo przeprowadzanym zabiegiem. Oczywiście klipy emitowane przez MTV z powodzeniem używają efektów, jednak gdy trzeba przekazać odrobinę głębsze znaczenie, to właściwie nie wiadomo, co należy zrobić z tymi wszystkimi nowymi możliwościami. Wydaje się, że Wiertow podpowiada, iż możliwy jest pewien rodzaj języka efektów. Jest możliwe stworzenie znaczeń z samych tylko efektów. To jest kolejny powód, dla którego dzieło Wiertowa jest istotne dla poetyki nowych mediów.

Punkt trzeci: w jednej z sekwencji w filmie Wiertow pokazuje, w jaki sposób film narracyjny wyłania się z zapętłonego materiału filmowego. Oczywiście, wszystkie dziewiętnastowieczne urządzenia przedstawiające ruchomy obraz opierały się na odtwarzaniu pętli. Tak więc pętla jako przeciwieństwo narracji, stanowiła główną formę dziewiętnastowiecznego wyobrażenia o ruchomym obrazie.

Powrót do użycia pętli następuje w nowych mediach, bo jeśli przyjrzymy się artystycznym płytom CD albo grom komputerowym, odnajdziemy w nich nieskończone pętle, składające się z niewielkiej liczby powtarzanych obrazów. Tak oto nowe media w pewien sposób powracają do poetyki z XIX wieku.

Punkt czwarty: film Wiertowa zawiera jeden z najwcześniejszych kolaży filmowych, łączących w sobie wiele różnych ujęć po to, by spreparować zdjęcie czegoś, co nigdy nie zaistniało w rzeczywistości.

Wiertow wykonuje swoje kolaże przy użyciu samej kamery: zakrywa część obiektywu, rejestruje coś, następnie przewija taśmę do tyłu, po czym nagrywa następną scenę. Obecnie wszyscy korzystają z cyfrowej kompozycji obrazu, na przykład film *Park Jurański*, gdzie dinozaury są nałożone na zdjęcia krajobrazów. Ale w zastosowaniu kompozycji w filmach hollywoodzkich zachowany jest tradycyjny realizm, podczas gdy Wiertow w swoich kolażach często tworzy nieistniejące i bardziej dramatyczne, ekspresjonistyczne obrazy.

Punkt piąty: wirtualna kamera. Wiertow naprawdę antycypował rodzaj wirtualnego oka w grafice komputerowej. Oko, które jest poza ludzkim ciałem, które przemieszcza się swobodnie i może znaleźć się wszędzie.

Ponownie mogę udowodnić, że Wiertow naprawdę antycypuje animację komputerową, ponieważ pisze, że chciałby być „kino-pilotem”. Chciałby umieścić kamerę w samolocie i kontrolować ją na odległość – jak pisał

w 1920 roku. Notabene animacja komputerowa i technologia kamery wirtualnej zostały wynalezione przy okazji prac nad symulatorami lotów w latach 60. i 70.

Punkt szósty: Wiertow identyfikuje się z kamerą, ale tym samym utożsamia się z maszyną; w swoich zapiskach mówi: „jestem mechanicznym okiem”. Więc tutaj ponownie antycypuje elektroniczne, bezpodmiotowe spojrzenie komputera – komputera, który widzi bez nas.

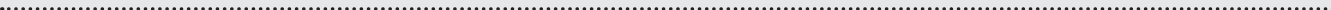
Punkt siódmy: Wiertow antycypuje także interfejs okienkowy, użycie nakładających się na siebie okien we współczesnym oprogramowaniu komputerowym. Tak bardzo przyspiesza montaż w czasie, że w pewnym momencie obrazy zaczynają się nakładać. Jest to próba uczynienia percepcji tak ekonomiczną, jak to tylko możliwe, aby można było postrzegać rzeczy w mgnieniu oka. Dokładnie tym zajmują się projektanci oprogramowania komputerowego od lat 70., kiedy to wpadliśmy na pomysł wykorzystania wielu nakładających się na siebie okien. Tak więc można pracować z wieloma różnymi fragmentami informacji, jeden po drugim, w tym samym czasie, a użytkownik staje się w pewnym sensie redaktorem, edytującym różne strumienie informacji.

I wreszcie ostatni punkt – choć wierzę, że jeśli przyjechałbym tu za rok, to prawdopodobnie odkryłbym więcej – ale w tym momencie ostatnia, ósma rzecz, której możemy nauczyć się od Dzigi Wiertowa. Wiertow ma swój udział w ideologii z lat 20., która sytuuje myśl o filmie jako o nowym, wizualnym esperanto, nowym uniwersalnym języku, który może zjednoczyć ludzkość. Na początku filmu widzimy napis: *Jest to próba stworzenia wizualnego esperanto, uniwersalnego języka, języka obrazów, bez dźwięku i bez słów*. W paradoksalny sposób nowe media sprawiają, że sen Wiertowa stał się rzeczywistością. Nie mamy uniwersalnego języka obrazów, dysponujemy uniwersalnymi narzędziami dostępu do wszelakich informacji, na przykład MS Windows 95, czy też przeglądarka Netscape, z której korzystają miliony ludzi. Tak więc sen Wiertowa się ziścił. Ten ostatni przykład ukazuje różnicę między latami 20. a teraźniejszością. To, co było radykalną wizją estetyczną, stało się standardem technologii komputerowych, sposobem pracy milionów ludzi. To, co stworzono, by wyzwolić nas ze świata kapitału, obecnie służy dalszej ekspansji tego świata, ponieważ pracując z komputerem, używamy wszystkich tych zasad pochodzących od Dzigi Wiertowa. Używamy uniwersalnego wizualnego języka interfejsu, okien, które można przyrównać do jego nakładających się warstw, wreszcie używamy także elektronicznego ruchomego oka wirtualnej kamery. Jednak, jak próbuję wykazać, podczas gdy Wiertow antycypuje nasz ucisk, jednocześnie wskazuje drogę ku wyzwoleniu. Staram się unaocznić, że wskazuje on kierunek pewnych nowych możliwości estetycznych dla nowych mediów, które mogą poszerzyć naszą wyobraźnię.

Sztuka bazy danych, język efektów, estetyka pętli oraz zastosowanie kolażu niesłużące oddaniu realizmu, to wszystko rzeczy, których możemy się nauczyć od Dzigi Wiertowa.

Zapis wykładu Lva Manovicha wygłoszonego podczas konferencji *Geo/Info Territory* na Biennale WRO 97

DVD



NA PŁYCCIE
DVD

- KINO ABSOLUTNE
- FOUND FOOTAGE
- FILM PO KINIE

1924 1934 1944 1954 1964 1974 1984 1994 2004

1924
Viking Eggeling
Symphonie Diagonale

1927
Hans Richter
Ghosts Before Breakfast

1930
Bruce Chacefsky
Pharmacy

1931
Bruce Chacefsky
Moment Musical

1952
Hy Hirsch
Come Closer

1956
Len Lye
Free Radicals

1971
Józef Robakowski
Test I

1971
Józef Robakowski
Gnusna linia

1973
Wojciech Brzusewski
YyAA

1978
Larry Cuba
3/78 [Objects and Transformations]

1987
Edward Zajac
Orphics: Sieme Gnossienne

1981
Michael Scroggins
Power Spot

1986
Michael Scroggins
Interview

1987
Józef Robakowski
Wideo Kino Maszyna

1991
Antia Sarosi
Dragon

1991
William Moritz
Kino Absolutne

2002
Gameboyzz Orchestra Project
Performance

2003
Jarosław Kapuściński
The Point is...

2005
Sara Koister, Derek Holzer
ResonancIty

1987
Lewis Klahr
Her Fragrant Emulsion

1981
Malcolm Le Grice
Berlin Horse

1989
Martin Arnold
Place touchée

1991
Peter Forgács, Tibor Szemző
Tractatus

2007
Brian Mackern
Living Stereo

1996
Absolutno
Good Evening

1996
Tamas Waliczky
The Garden

2005
Julien Maire
Demi Pas

1992
Jeffrey Shaw
The Royal Road

2006
David Marchinkowski
Sufferrosa

1993
Jeffrey Shaw
EVE - Extended Virtual Environment

1997
Tamas Waliczky
The Forest

1994
Chris Dodge
The Winds that Wash the Seas

1996
Frank den Duden
Platos Schatten

1995
Andrzej K. Urbaniski
The Rapist/Therapist

1997
Lev Manovich
Siedem Rzeczy... [Wierłow]

1997
Lev Manovich
Wywiad [Ostranenie]

KINO ABSOLUTNE

Viking Eggeling	Symphonie Diagonale 35mm, cz-b, niemy, 7'08"	1924
Hans Richter	Ghosts Before Breakfast 35mm, cz-b, niemy, 6'23"	1927-1928
Bruce Checefsky	Pharmacy 35mm, cz-b, niemy, 4'55" Rekonstrukcja filmu Franciszki i Stefana Themersonów <i>Apteka</i>	2001 (1930)
	Moment Musical 16mm, cz-b, 6'04" Rekonstrukcja filmu Franciszki i Stefana Themersonów <i>Drobiazg Melodyjny</i>	2006 (1933)
Hy Hirsh	Come Closer 16mm, kolor, 5'49"	1952
Len Lye	Free Radicals 16mm, cz-b, 4'23", fragment 0'30"	1958
Józef Robakowski	Test I 35mm, cz-b, 2'10"	1971
	Gnuśna linia wideo, kolor, 3'00"	1971-1972
	Wideo Kino Maszyna dokumentacja instalacji, 1'00"	1992
Wojciech Bruszewski	YYAA 35mm, cz-b, 2'57"	1973
Larry Cuba	3/78 (Objects and Transformations) 16mm, cz-b, 5'31"	1978
Michael Scroggins	Power Spot wideo, kolor, 8'12"	1986
	Wywiad 1'15"	1989-1990
Edward Zajec	Orphics: Sieme Gnessienne animacja komputerowa, kolor, 4'00"	1996
Anita Sarosi	Dragon wideo, kolor, 3'35"	1999
Gameboyzz Orchestra Project	Performance fragmenty, 1'43"	2003
Jarosław Kapuściński	The Point is... performance + wypowiedź artysty fragmenty, 2'38"	2003
William Moritz	Kino Absolutne Wykład, cz. 1 i 2.	1999

FOUND FOOTAGE

Józef Robakowski	6 000 000 16mm, cz-b, 5'00"	1962
Malcolm Le Grice	Berlin Horse 16mm, kolor, 9'00", fragment 0'30"	1970
Lewis Klahr	Her Fragrant Emulsion 16mm, kolor, 10'00", fragment 2'00"	1987
Martin Arnold	Pièce touchée 16mm, cz-b, 16'00", fragment 2'00"	1989
Peter Forgács	Tractatus część 4 z 7: wideo, kolor, 4'50"	1992
Apsolutno	Good Evening wideo, kolor, 8'05"	1996
Sara Kolster, Derek Holzer	ResonanCITY performance, fragmenty, 2'39"	2005
Burstscratch	Le Point Aveugle performance, fragmenty, 1'32"	2007
Brian Mackern	Living Stereo performance, fragmenty, 2'24"	2007

Tamás Waliczky	Studies for The Garden animacja, kolor, 2'23"	1992
Tamás Waliczky	The Garden video / animacja komputerowa kolor, 4'31"	1992
Tamás Waliczky	O „The Garden” wykład, 2'21"	1997
Tamás Waliczky	Der Wald animacja komputerowa, kolor, 4'59"	1993
Tamás Waliczky, Sebastian Egner, Jeffrey Shaw	The Forest instalacja interaktywna na platformie symulacji lotów, dokumentacja, 5'49"	1993
Tamás Waliczky	O „The Forest” wykład, 6'02"	1997
Jeffrey Shaw	The Royal Road dokumentacja instalacji, 2'05"	1993
Jeffrey Shaw	EVE - Extended Virtual Environment dokumentacja instalacji, 6'04"	1993
Chris Dodge	The Winds that Wash the Seas dokumentacja instalacji, 3'45"	1994-1995
Andrzej K. Urbański	The Rapist/Therapist dokumentacja instalacji, 7'28"	1995
Frank den Ouden	Platos Schatten dokumentacja instalacji, 5'08"	1995
Lev Manovich	Ostranenie wywiad, 10'00"	1997
Lev Manovich	Siedem lub nawet osiem rzeczy, których możemy się nauczyć od Dzigi Wiertowa, by uczynić nowe media bardziej interesującymi wykład, 19'12"	1997
Julien Maire	Demi Pas performance, fragmenty, 5'13"	2005
David Marcinkowski	Sufferrosa teaser zapowiedź projektu sieciowego neo-noir, interaktywna przestrzeń narracyjna, kolor, 4'43"	2005-2006

NOTA COPYRIGHTOWA

Copyright © Fundacja WRO Centrum Sztuki Mediów i Autorzy 2009

Płyta DVD będąca częścią publikacji przeznaczona jest do użytku własnego, do celów edukacyjnych i badawczych. Materiały audiowizualne zawarte na płycie są chronione prawem autorskim. Zabronione jest ich kopiowanie, publiczne odtwarzanie, nadawanie przewodowe i bezprzewodowe oraz tworzenie utworów zależnych.

The DVD included in this publication is for private, educational and research use only. The audiovisual materials contained on the DVD are protected by copyright laws. Copying, public screenings, wired and wireless broadcasting and creation of derivative works is prohibited.

Martin Arnold ***Pièce touchée***

Dzięki uprzejmości / Courtesy of:

Sixpackfilm, Vien | www.sixpackfilm.com

Index | www.index-dvd.at

Re:Voir | www.re-voir.com

Apsolutno ***Good Evening***

Dzięki uprzejmości / Courtesy of:

Zoran Pantelic / Apsolutno | www.apsolutno.org

Museum of Contemporary Art Belgrade | www.msub.org.yu

Wojciech Bruszewski ***YYAA***

Dzięki uprzejmości / Courtesy of: Wojciech Bruszewski | www.voytek.pl

Burstscratch ***Le Point Aveugle***

Dzięki uprzejmości / Courtesy of:

Burstscratch

archiwum Fundacji WRO Centrum Sztuki Mediów | www.wrocenter.pl

Bruce Checefsky ***Pharmacy***

Dzięki uprzejmości / Courtesy of:

Bruce Checefsky, See/Saw Pictures | www.seesawpictures.com

Bruce Checefsky ***Moment Musical***

Dzięki uprzejmości / Courtesy of:

Bruce Checefsky, See/Saw Pictures | www.seesawpictures.com

Larry Cuba ***3/78 (Objects and Transformations)***

Dzięki uprzejmości / Courtesy of:

Larry Cuba, The IotaCenter | www.iotacenter.org

Frank den Ouden ***Platos Schatten***

Dzięki uprzejmości / Courtesy of: OPEN STUDIO/WRO

Chris Dodge ***The Winds that Wash the Seas***
 Dzięki uprzejmości / Courtesy of: OPEN STUDIO/WRO

Viking Eggeling ***Symphonie Diagonale***
 Utwór w domenie publicznej / Film in the public domain

Viking Eggeling ***Komposition I – storyboard***
 Dokumentacja wystawy Sound and Vision w Deutsches Filmmuseum we
 Frankfurt nad Menem; wystawa zorganizowana we współpracy z Long
 Beach Museum of Art
 Documentation of Sound and Vision exhibition, Deutsches Filmmuseum,
 Frankfurt am Main; in collaboration with Long Beach Museum of Art

Peter Forgács, Tibor Szemző ***Tractatus***
 Dzięki uprzejmości / Courtesy of: Péter Forgács | www.forgacspeter.hu

Gameboyzz Orchestra Project ***Performance***
 Dzięki uprzejmości / Courtesy of:
 Jarosław Kujda
 archiwum Fundacji WRO Centrum Sztuki Mediów | www.wrocenter.pl

Hy Hirsh ***Come Closer***
 Dzięki uprzejmości / Courtesy of: Angeline Pike

Jarosław Kapuściński ***The Point is...***
 Dzięki uprzejmości / Courtesy of:
 Jarosław Kapuściński | www.jaroslawkapuscinski.com
 archiwum Fundacji WRO Centrum Sztuki Mediów | www.wrocenter.pl

Lewis Klahr ***Her Fragrant Emulsion***
 Dzięki uprzejmości / Courtesy of:
 Lewis Klahr, Luxonline | www.luxonline.org.uk

Sara Kolster, Derek Holzer ***ResonanCity***
 Dzięki uprzejmości / Courtesy of:
 Sara Kolster and Derek Holzer
 archiwum Fundacji WRO Centrum Sztuki Mediów | www.wrocenter.pl

Brian Mackern ***Living Stereo***
 Dzięki uprzejmości / Courtesy of:
 Brian Mackern
 archiwum Fundacji WRO Centrum Sztuki Mediów | www.wrocenter.pl

Malcolm Le Grice ***Berlin Horse***
 Dzięki uprzejmości / Courtesy of:
 Malcolm Le Grice, Luxonline | www.luxonline.org.uk

Len Lye **Free Radicals**

Dzięki uprzejmości / Courtesy of:
New Zealand Film Archive | www.filmarchive.org.nz

Julien Maire **Demi Pas**

Dzięki uprzejmości / Courtesy of:
Julien Maire
Fundacja WRO Centrum Sztuki Mediów | www.wrocenter.pl

Lev Manovich **Siedem lub nawet osiem rzeczy, których możemy się nauczyć od Dzigi Wiertowa, By uczynić nowe media bardziej interesującymi**

Dzięki uprzejmości / Courtesy of: OPEN STUDIO/WRO

Lev Manovich, wypowiedź podczas festiwalu Ostranienie
Dzięki uprzejmości / Courtesy of: OPEN STUDIO/WRO

David Marcinkowski **Sufferrosa**

Dzięki uprzejmości / Courtesy of: Dawid Marcinkowski | www.sufferrosa.com

William Moritz **Kino Absolutne (1) [pierwsza generacja twórców],
Kino Absolutne (2) [dalszy rozwój w USA]**

archiwum Fundacji WRO Centrum Sztuki Mediów | www.wrocenter.pl

Hans Richter **Ghosts Before Breakfast**

Film in the public domain / Utwór w domenie publicznej

Józef Robakowski **6 000 000**

Dzięki uprzejmości / Courtesy of:
Józef Robakowski | www.robakowski.net
Galeria Wymiany / Exchange Gallery | www.exchange-gallery.pl

Józef Robakowski **Test I**

Dzięki uprzejmości / Courtesy of:
Józef Robakowski | www.robakowski.net
Galeria Wymiany / Exchange Gallery | www.exchange-gallery.pl

Józef Robakowski **Gnuśna linia**

Dzięki uprzejmości / Courtesy of:
Józef Robakowski | www.robakowski.net
Galeria Wymiany / Exchange Gallery | www.exchange-gallery.pl

Józef Robakowski **Wideo Kino Maszyna**

Dzięki uprzejmości / Courtesy of: OPEN STUDIO/WRO

Anita Sarosi **Dragon**

Dzięki uprzejmości / Courtesy of: Anita Sarosi

Michael Scroggins ***Power Spot***

Dzięki uprzejmości / Courtesy of: Michael Scroggins

Michael Scroggins, wypowiedź

Dzięki uprzejmości / Courtesy of: OPEN STUDIO/WRO

Jeffrey Shaw ***The Royal Road***

Dzięki uprzejmości / Courtesy of:

Jeffrey Shaw | www.jeffrey-shaw.net | www.icinema.unsw.edu.au

ZKM Karlsruhe | www.zkm.de

Jeffrey Shaw ***EVE – Extended Virtual Environment***

Dzięki uprzejmości / Courtesy of:

Jeffrey Shaw | www.jeffrey-shaw.net | www.icinema.unsw.edu.au

ZKM Karlsruhe | www.zkm.de

Andrzej K. Urbański ***The Rapist/Therapist***

Dzięki uprzejmości / Courtesy of: OPEN STUDIO/WRO

Tamás Waliczky ***Studies for The Garden***

Dzięki uprzejmości / Courtesy of:

Tamás Waliczky | www.waliczky.com

ZKM Karlsruhe | www.zkm.de

Tamás Waliczky ***The Garden (21st Century Amateur Film)***

Dzięki uprzejmości / Courtesy of:

Tamás Waliczky | www.waliczky.com

ZKM Karlsruhe | www.zkm.de

Tamás Waliczky ***o / about The Garden***

Dzięki uprzejmości / Courtesy of: OPEN STUDIO/WRO

Tamás Waliczky ***Der Wald***

Dzięki uprzejmości / Courtesy of:

Tamás Waliczky | www.waliczky.com

ZKM Karlsruhe | www.zkm.de

Tamás Waliczky, Sebastian Egner, Jeffrey Shaw ***The Forest. Interactive flight simulation platform application, the interactive version of Der Wald***

Dzięki uprzejmości / Courtesy of:

Tamás Waliczky | www.waliczky.com

Jeffrey Shaw | www.jeffrey-shaw.net | www.icinema.unsw.edu.au

Sebastian Egner | ZKM Karlsruhe | www.zkm.de

Tamás Waliczky ***o / about The Forest***

Dzięki uprzejmości / Courtesy of: OPEN STUDIO/WRO

Edward Zajec ***Orphics: Sieme Gnossienne***

Dzięki uprzejmości / Courtesy of: Edward Zajec

INDEKS NAZWISK

Achituv Romy **53**
 Alexeieff Alexandre **64**
 Antheil George **63**
 Antin David **20**
 Antonio Jose **65**
 Arago Michael **78**
 Argand Ami (właśc. François Pierre Amédée Argand) **28**
 Armes Roy **22**
 Arnold Martin **9, 78, 88, 90**
 Ascott Roy **51, 52**

Bach Jan Sebastian **60**
 Bąkowski Krzysztof **69**
 Barkhage Stan **21**
 Barney Natalie **63**
 Barry John **32**
 Baudrillard Jean **46**
 Baudry Jean-Louis **37**
 Belson Jordan **65**
 Benjamin Walter **47**
 Blackburn Maurice **67**
 Block Ursula **23**
 Body Gabor **79**
 Bouton Charles-Marie **30**
 Brahms Johannes **66**
 Brakhage Stan **22, 44**
 Brecht Bertolt **35, 40**
 Bruguiera Francis **64**
 Bruszewski Wojciech **88, 89**
 Bunuel Luis **79**
 Bute Mary Ellen **64**
 Butting Max **61**

Cage John **15**
 Carrière Bertrand **43**
 Celejewska Ola **7**
 Chaplin Charlie **63**
 Chechfsky Bruce **9, 88, 89**
 Clair René **62, 63**
 Cocteau Jean **33**
 Cohl Émile **66**
 Conner Bruce **9, 74, 75**
 Cook Olive **27**
 Cordy Annie **79**
 Cornell Joseph **73**
 Corra Bruno **60**
 Courchesne Luc **42, 43, 44, 45**

Crosby Bing **22**
 Cuba Larry **65, 88, 89**
 Custance Gloria **25**
 Daguerre Louis Jacques Mandé **30**
 Davis Mike **46**
 De Lauretis Teresa **37**
 Den Dudsten Frank **10, 79, 88, 91**
 Derrida Jacques **51, 52**
 Dickson William **12**
 Disney Walt **64**
 Dodge Chris **10, 88, 91**
 Druick Don **77**
 Duchamp Marcel **63, 74**
 Dulac Germaine **60, 64**
 Dürer Albrecht **79**

Edison Thomas **31**
 Eggeling Viking **61, 62, 69, 88, 89**
 Egner Sebastian **91**
 Eisenstein Siergiej **66, 82**
 Ellit Jack **64**
 Elsaesser Thomas **25**
 Eno Brian **76**
 Farmer Mimsy **73, 77**
 Fischinger Oskar **15, 61, 64, 65, 66, 69**
 Fischnaller Franz **50**
 Forgács Péter **9, 79, 88, 90**
 Frampton Hollis **44**
 Frank Robert **44**

Gaspar bracia **64**
 Gibson William **45, 46**
 Ginna Arnaldo **60**
 Glasmeier Michael **23**
 Glover Guy **71**
 Godard Jean Luc **82**
 Grau Oliver **8, 34**
 Greenaway Peter **34, 39, 82, 83**
 Grice Malcolm le **88, 90**
 Grierson John **67**
 Griffith David Wark **82, 83**

Hagino Masaaki **12**
 Hales Chris **44**
 Hammond John **31**
 Hanhardt John **20**
 Hansen Miriam **25**
 Heath Stephen **25, 37**

Hendricks Jochem **37**
 Henry Pierre **19, 22**
 Hershmann Lynn **16**
 Hindemith Paul **17, 66**
 Hirschfeld-Mack Ludwig **62**
 Hirsh Hy **65, 88, 89,**
 Hobart Rose **73**
 Hoffmann Kay **25**
 Holzer Derek **10**
 Holzer Derek **80, 88, 90**
 Hopfinger Maryla **35**
 Huhtamo Erkki **6, 7, 12, 24**

Ichikawa Mamoru **12**
 Innocent Troy **83**
 Iwai Toshio **23**

Jacobs Ken **9**
 Kapuściński Jarosław **8, 9, 69, 88, 89**
 Kellner Douglas **45, 46**
 Klahr Lewis **9, 77, 88, 90**
 Kluszczyński Ryszard W. **7, 8, 36, 44**
 Kolster Sara **10**
 Kolster Sara **80, 88, 90**
 König Franz Niklaus **30**
 Krajewski Piotr **6, 7, 8**
 Kraus Georg Melchior **30**
 Krauss Rosalind **83**
 Kubicka-Dzieduszycka Agnieszka **7**
 Kuntzel Thierry **37**
 Kutlubasis-Krajewska Violetta **6, 7, 8**

Lagrada George **83**
 Lambart Evelyn **70**
 Larcher David **34, 38**
 Laszlo Alexander **61**
 Laurentis Teresa de **25**
 Le Grice Malcolm **9, 76**
 Legér Fernand **63**
 Lumière bracia **12, 77**
 Lye Len **64, 88, 89,**

Mackern Brian **10, 81, 88, 90**
 Maire Julien **10, 44, 88, 91**
 Man Ray (właśc. Emmanuel Rudzitsky) **63**
 Manovich Lev **9, 25, 44, 88, 91**
 Marcinkowski David **88, 91**
 Marker Chris **82**

- McLaren Norman **8, 64, 66, 67, 68, 69, 70, 71**
 McLuhan Marshall **22**
 Modigliani Amadeo **60**
 Moholy-Nagy László **23**
 Moritz William **8, 9, 88, 89**
 Morse Margaret **50**
 Müller Matthias **78**
 Murphy Dudley **63**
 Murphy Katherine **63**
 Musser Charles **25**
- Nechvatel Joseph **37**
 Negroponte Nicholas **36**
 Neubauer Bärbel **65**
- Paik Nam June **14, 20, 22**
 Parker Claire **64**
 Paul Christiane **37**
 Peterson Oscar **70**
 Petty Sara **66**
 Picabia Francis **63**
 Picasso Pablo **60, 68**
- Razutis Al **77**
 Rebay von Ehrenweisen Hildegard
 Anna Agusta Elisabeth **70**
 Reeves Richard **65**
 Reynaud Charles-Émile **7, 23**
 Richter Hans **62, 69, 88, 89**
 Rimmer David **77**
 Robakowski Józef **9, 75, 88, 89, 90**
 Robertson E.G. **27**
 Ruttman Walter **61, 62**
 Rybczyński Zbigniew **34, 35, 82**
 Rytka Zygmunt **9, 73**
- Sala Oskar **17**
 Sander Karin **37**
 Sarkis Mona **54**
 Sarosi Anita **9, 88, 89**
 Satie Erik **63**
 Schaeffer Pierre **19**
 Schön Erhard **79**
 Schub Esfir **73**
 Schwitters Kurt **23**
 Scroggins Michael **9, 88, 89**
 Segantini Giovanni **60**
 Sejima Kumico **12**
 Sermon Paul **55**
- Shamberg Michael **20**
 Shaw Jeffrey **10, 88, 91**
 Simpson J.A. **26**
 Sistiaga Jose Antonio **65**
 Smith Harry **65**
 Snow Michael **44**
 Soupault Ré **62**
 Spielmann Yvonne **48**
 Stehura John **65**
 Stephenson Neal **45**
 Stockhausen Karlheinz **22**
 Stoltenberg Hans **60**
 Storck Henri **73**
 Strand Chick **9**
 Sturken Marita **48**
 Survage Léopold **60**
 Szczuka Mieczysława **60**
 Szemző Tibor **79, 88**
- Themerson Franciszka **9, 89**
 Themerson Stefan **9, 89**
 Toulet Émmanuelle **31**
 Trautwein Friedrich **17**
 Tscherkassky Peter **77, 79**
 Urbański Andrzej K. **10, 88, 91**
- Utterback Camille **53**
- Varése Edgar **15**
 Vasulka Steina **22**
 Vasulka Woody **22, 44, 48, 79**
 Viola Bill **22**
 Vostell Wolf **73, 76**
- Waliczky Tamás **10, 88, 91**
 Wees William C. **75**
 Weinbren Grahame **41, 44, 45**
 Weiner E.S.C. **26**
 Welsch Wolfgang **38**
 Weyver John **45**
 Whitney James **64, 65**
 Whitney John **64, 65**
 Wiertow Dziga (Dziga) właśc. Denis
 Arkadjewicz Kaufman **9, 79, 82, 83, 84, 85, 86, 87**
 Withney bracia **65**
 Wittgenstein Ludwig **79**
- Youngblood Gene **44, 48**
- Zajec Edward **9, 88, 89**
 Zielinski Siegfried **20, 25**

INDEKS TYTUŁÓW

(((.living.stereo.))) **81**

3/78 (Objects and Transformations) **88, 89**
6 000 000 **75, 88, 90**

A movie **74, 75**

Allegretto **64**

Allures **65**

Alone. Life Wastes Andy Hardy **78**

An Evening with the Bearded Heart **63**

Antrakt (Entr'acte) **62**

Art in Cinema **65**

Audiovisions. Cinema and Television
as Entr'actes in History **25**

Babel & Babilon. Spectatorship in
American Silent Film **25**

Balet mechaniczny (Ballet
Mécanique) **63, 64**

Begone Dull Care **67, 68, 70, 71**

Berlin Horse **76, 88, 90**

Blinkity Blank **67**

Bonbons, Caramels, Esquimaux,
Chocolats **79**

Broken Music. Artists' Recordworks **23**

Canon **69**

Chairy Tale **71**

Chakra **65**

Charles-Émile Reynaud Théâtre

Optique **7**

Cibernetik **5.3 65**

Cinema Futures: Cain, Abel or Cable?

The Screen Arts in the Digital Age **25**

Cinema.tik **81**

Cinématographie, invention
du siècle **31**

Circles **64**

Color Sonatina **62**

Colored Rhythm **60**

Come Closer **88, 89**

Composition in Blue **64**

Człowiek z kamerą (Człowiek
s kinoapparatom) **9, 82, 83, 84**

Czwarty wymiar **35**

Das Panorama als
Massennunterhaltung des 19.

Jahrhunderts **30**

Demi Pas **88, 91**

Der Wald **91**

Dobry wieczór zob. Good Evening

Dots (początkowo Scherzo) **70**

East of Borneo **73**

Elements of Screenology: Toward an
Archaeology of the Screen **33**

Etiude #7 **66**

EVE – Extended Virtual

Environment **88, 91**

Fall of the Romanov Dynasty **73**

Fantasia **64**

Farblichtmusik
(Kolor-Światło-Muzyka) **61**

Film absolutny **8, 60**

Film ist Rhythmus **62**

Film po kinie **10**

Frank Leslie's Illustrated Newspaper **28**

Free Radicals **88, 89**

From Film To Interactive Art:
Transformations In Media Art **8, 34**

Geo/InfoTerritory **9, 10, 86**

Ghosts Before Breakfast **88, 89**

Gnuśna linia **88, 89**

Good Evening (Dobry wieczór) **80, 88, 90**

Guerrilla Television **20**

Happy End **79**

Hen Hop **68**

Her Fragrant Emulsion (Jej wonna
emulsja) **73, 77, 88, 90**

Historia muzyki wizualnej **8**

Home Stories **78**

Horizontal-Vertical Orchestra **61**

Iconics: International Studies of the
Modern Image **33**

Impressions In The High

Atmosphere **65**

Interview (Wywiad) **88, 89**

Introducing Stereophonic Phonograph
Records **81**

Is there an Avant Garde
in Digital Art? **48**

Jej wonna emulsja zob. Her Fragrant
Emulsion

Kino Absolutne **88, 89**

Koncert synergii audiowizualnej **69**

Koncerty Brandenburskie **60**

Kultura audiowizualna wobec
interaktywnego wyzwania **7**

L'histoire du soldat inconnu **73**

La Belle et La Bête (Piękna i Bestia) **33**

La retour à la raison (Powrót do
roзумu) **63**

La Sortie de l'usine Lumière à Lyon
(Wyjście robotników z fabryki
w Lyonie) **77**

Language of New Media **9**

Le merle **67**

Le Point Aveugle (Ślepa plamka) **80**

Light **65**

Light Rhythms **64**

Lines Horizontal **68**

Lines Vertical **68, 69, 70**

Living Stereo **88, 90**

Loops **70**

Love on the Wing **67**

Mandala **65**

McLaren: Synergista **8, 66**

MediaArtHistories **8, 34**

Moment Musical **88, 89**

Mosaic **68**

Motion Painting No. **164**

Motion Pictures (La sortie des des
ouvriers de l'usine Lumiere a Lyon) **77**

Movement in Two Dimensions **27**

Movie Opus I (Lichtspiel: Opus I) **61**

Narcissus **71**

Nature **31**

Neighbours **67, 71**

New Plasticism in Music. Possibilities
of the Gramophone **23**

O The Forest **91**

O The Garden **91**

Obrazy z recyklingu, obrazy z odzysku.

Remiks, sampling, scratching... O kinie
found footage **8, 72**

Od kina absolutnego do filmu
przyszłości. Materiały z historii
eksperymentu w sztuce ruchomego
obrazu **6**

On Video **22**

Optical Poem **64**

Opus 3 **62**

Opus 4 **62**

Opus **61**

Dragon **88, 89**

Orphics: Sieme Gnosienne **88, 89**

Ostranienie (Wywiad) **88, 91**

Out of this World **45**

Park Jurajski **85**

Pas da deus **71**

Performance **88, 89**

Pharmacy **88, 89**

Pièce touchée **78, 88, 90**

Piękna i Bestia zob. La Belle et La Bête
Platos Schatten / Plato Shadows **79,**
88, 91

Play! Stop! Forward! Rewind! Refleksje
nad taśmą jako nośnikiem **6, 18**

Podstawy ekranologii **7, 24**

Point Aveugle **88, 90**

Portrait One **43**

Power Spot **88, 89**

Powrót do rozumu zob. La retour à la
raison

Preludes In Magical Time **65**

Przedstawienie odwołane **63**

Przeobrażenia sztuki mediów (od filmu
do sztuki interaktywnej) **7**

Radio Dynamics **64**

Random Access **20**

ResonanCITY **80, 88, 90**

Retransmisja **73**

Rose Hobart **73**

Rythmetic **67**

Samadhi **65**

Scherzo zob. Dots

Siedem lub nawet osiem rzeczy,
których możemy się nauczyć od Dzigi
Wiertowa, by uczynić nowe media

bardziej interesującymi **9, 82, 88, 91**
SoundCode.Sketches **81**

Studia **64**

Studies for The Garden **91**

Sufferrosa **88, 91**

Sun in Your Heaed **76**

Symphonie Diagonale (Symfonia
diagonalna) **62, 88, 89**

Synchromy **71**

Ślepa plamka zob. Le Point Aveugle

Taniec węgierski #5 **66**

Telematic Dreaming **55**

Test I **88, 89**

Text Rain **53**

The Camera Obscura. A Chronicle **31**

The Century Dictionary and

Cyclopedia **24, 26**

The Cinematic Apparatus **25**

The Data Bank of Everyday **83**

The Data Base of Experience **83**

The Emergence of Cinema. The
American Screen to 1907 **25**

The Forest **88, 91**

The Garden **88, 91**

The Moving Picture World **29**

Oxford English Dictionary **26, 32**

The Point is... **88, 89**

The Rapist/Therapist **88, 91**

The Royal Road **88, 91**

The Text of Light **22**

The Winds that Wash the Seas **88, 91**

Theme and Variations **64**

Towards an Archaeology of the
Computer Screen **25**

Tracking in the Net **50**

Tractatus **79, 88, 90**

Tusalava **64**

Two Space **65**

Unterweisung der Proportzion unnd
Stellung der Possen **79**

Variations on a Cellophane Wrapper **77**

Video Culture. A Critical
Investigation **20**

Video: the Distinctive Features of the
Medium **20**

VideoVoid **38**

Vietnam **73, 76**

Visual Symphony **63**

Wideo Kino Maszyna **88, 89**

Winky Dink and You (Winky Dink i Ty) **32**

WRD 01 Screens/Ekrany **7**

WRD 95 Festiwal Wizualnych Realizacji
Okołomuzycznych / Media Art
Biennale **7**

WRD 99 Media Art Biennale – The

Power of Tape/Siła taśmy **6, 8, 12**

Wyjście robotników z fabryki w Lyonie
zob. La Sortie de l'usine Lumière à
Lyon

Wywiad zob. Interview

Wywiad zob. Ostranienie

Yantra **65**

YYAA **88, 89**

Zmierzch taśmowego nośnika **6, 12**

Zur Geschichte des Videorecorders,
Vissenschaftsverlag Volker Spiess **20**

WIDOK. WRO MEDIA ART READER

NUMER 1

OD KINA ABSOLUTNEGO DO FILMU PRZYSZŁOŚCI

redakcja:

Piotr Krajewski
Violetta Kutlubasis-Krajewska

współpraca redakcyjna:

Ania Ejsmont
Alicja Grabarczyk
Krzysztof Dobrowolski

tłumaczenia:

Alicja Grabarczyk, Michał Szota,
Sebastian A. Kumoś

projekt graficzny i skład:

Michał Szota

indeksy i korekta:

Elżbieta Kaczorowska

**współpraca przy realizacji
projektu:**

Zbigniew Kupisz
Agnieszka Kubicka-Dzieduszycka
Małgorzata Sobolewska
Magdalena Johemczyk
Marcin Szymczyk
Kamila Wróbel

W powstaniu dokumentacji wideo
zamieszczonej na płycie DVD,
udostępnionej przez OPEN STUDIO/
WRO i Fundację WRO Centrum
Sztuki Mediów uczestniczyli także:
Marcin Buczkowski (zdjęcia), Robert
Piechnik, Jerzy Szota (montaż),
Ewa Mazur, Lidia Chojnacka
(produkcja)

opracowanie materiałów wideo:

Ania Ejsmont

authoring:

Grzegorz Plantos

tłumaczenia:

Jerzy Chyb – napisy angielskie
Michał Szota, Ania Ejsmont,
Paweł Janicki – napisy polskie

remastering dźwięku:

Paweł Janicki

opracowanie graficzne:

Michał Szota

digitalizacja:

Ania Ejsmont
Paweł Olejniczak
Tomasz Skoczylas



WWW.WROCLAW.PL

CENTRUM SZTUKI WRO

ul. Widok 7

50-052 Wrocław

tel.: 71 343 32 40, email: info@wrocenter.pl

www.wrocenter.pl

PUBLIKACJE WRO

Józef Robakowski. OBRAZY ENERGETYCZNE / ENERGETIC IMAGES

Książka + 3 DVD

OD MONUMENTU DO MARKETU / FROM MONUMENT TO MARKET

Sztuka wideo i przestrzeń publiczna

Książka + 2 DVD

WIDOK. WRO MEDIA ART READER NUMER 2

NAM JUNE PAIK Driving Media

(w przygotowaniu)